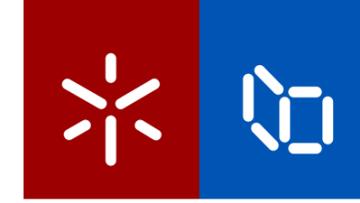




**Processo de Criação e Tradução de Aplicações
Informáticas para o Ensino do Chinês**

Mariana Arrais Antunes Gomes

UMinho | 2020



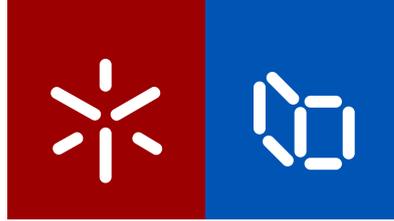
Universidade do Minho

Instituto de Letras e Ciências Humanas

Mariana Arrais Antunes Gomes

**Processo de Criação e Tradução de
Aplicações Informáticas para o
Ensino do Chinês**

janeiro de 2020



Universidade do Minho

Instituto de Letras e Ciências Humanas

Mariana Arrais Antunes Gomes

**Processo de Criação e Tradução de
Aplicações Informáticas para o
Ensino do Chinês**

Relatório de Estágio Mestrado em Estudos
Interculturais Português/Chinês: Tradução,
Formação e Comunicação Empresarial

Trabalho efetuado sob a orientação de:

Professora Doutora Sum Lam

Mestre João Marcelo Mesquita Martins

janeiro de 2020

DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO DO TRABALHO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada.

Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho



**Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal
CC BY-NC-SA**

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

AGRADECIMENTOS

Não existem palavras para descrever o quão agradecida estou àqueles que direta ou indiretamente me ajudaram durante a realização deste trabalho.

Antes de mais, gostaria de agradecer à Professora Doutora Sun Lam pelo apoio que sempre dispôs tanto durante a Licenciatura como no Mestrado, sem a sua dedicação a estes cursos o meu percurso académico não teria sido o mesmo.

Ao Mestre João Marcelo Mesquita Martins, que tanto agora como durante estes anos de estudo sempre se mostrou disponível para responder a qualquer dúvida e sempre se mostrou pronto a ajudar. Agradeço-lhe também todo o apoio e paciência que dispôs durante a realização deste trabalho, tê-lo como professor foi sem dúvida uma das melhores experiências que tive.

Agradeço também a todos os professores que fizeram parte deste percurso académico, pela partilha e ajuda que sempre forneceram.

Ao programa Erasmus+ e à empresa VocApp por me terem proporcionado esta oportunidade de estágio.

Aos meus tios, primos e avós, por todo o carinho, ajuda e mensagens motivadoras, em especial ao meu avô Emílio que, mesmo não estando aqui para presenciar espero tê-lo feito orgulhoso.

À minha mãe pelo seu amor incondicional, por sempre ter acreditado em mim e pela sua paciência infinita que possui.

Ao Pedro Marques, por todo o apoio que sempre me deu.

À Ana Diogo, à Cristiana Rodrigues, ao João Martins, ao Joni Santos, e todos os outros amigos, pela amizade demonstrada durante estes últimos meses/anos, e pelo vosso apoio incondicional.

A todos os meus restantes colegas a quem desejo tudo de bom para o futuro.

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.

Processo de Criação e Tradução de Aplicações Informáticas para o Ensino do Chinês

Resumo

O presente relatório encontra-se dividido em três capítulos. Primeiro, começa-se por dar a conhecer a instituição que acolheu o estágio, a empresa VocApp, que se situa em Varsóvia, Polónia. Referindo o seu regulamento interno, a adaptação a novas culturas e a aplicação criada pela empresa. De seguida, faz-se uma descrição do trabalho realizado durante os quatro meses de estágio, com foco no ensino do Chinês Língua Estrangeira através de *flashcards*, explicando todo o processo de criação e de tradução de lições e cursos para o ensino de chinês, identificando algumas dificuldades encontradas, assim como, alguns aspetos a ter em conta. Por último, faz-se uma introdução às novas tecnologias disponíveis para a aprendizagem de línguas estrangeiras, em especial para a aquisição da língua chinesa, dando a conhecer várias aplicações informáticas existentes no mercado. Análise de um questionário realizado sobre a aprendizagem de línguas estrangeiras através de aplicações informáticas destinadas ao ensino de línguas.

Palavras-Chave: Aplicações informáticas; Chinês como língua estrangeira; Ensino de chinês; *Flashcards*

The Process of Creation and Translation of Computer Applications for Teaching Chinese

Abstract

This report is divided into three chapters. First, it starts by presenting the institution that hosted the internship, the company VocApp, which is located in Warsaw, Poland. Mentioning the company's internal regulations, the adaptation to new cultures and the application created by the company. Then, there is a description of the work done during the four-month internship, focusing on teaching Chinese as a foreign language through the use of flashcards, explaining the whole process of creating and translating language lessons and courses for Chinese teaching, identifying some difficulties encountered as well as some aspects to take into account. Lastly, new technologies available for foreign language acquisition are presented. Introducing several online applications in the market. Analysis of a survey made on foreign language learning through the use of language learning applications.

Keywords: Chinese as a foreign language; Chinese teaching; Flashcards; Language learning applications

汉语教学中应用程序的创造与翻译程序

摘要

本实习报告分为三章。首先介绍了实习的主办机构，位于波兰华沙的 VocApp 公司。其次，提及公司的内部规章制度、对新文化的适应及其创建的应用程序。紧接着，介绍了本人在四个月实习期间内的工作，重点是通过使用抽认卡进行对外汉语教学，阐述了语文课程的创编和翻译的全过程，并指出该过程中遇到的一些困难和应注意的几个方面。最后，本文介绍了可用于外语习得的新技巧以及当前市场上的几种在线应用程序，并尝试分析了一项关于外语学习中运用语言学应用的调查。

关键词：抽认卡；汉语教学；汉语外语；语言学应用

Índice

Introdução	1
1. Estágio Curricular na empresa VocApp	3
1.1. Escolha do estágio curricular e a entidade que acolheu o estágio	3
1.1.1. Regulamento Interno da Empresa	5
1.2. Adaptação a novas culturas	6
1.3. Atividade desenvolvida na empresa de acolhimento.....	8
1.4. Ferramentas utilizadas durante o estágio VocApp	10
1.5. A aplicação e os <i>flashcards</i>	11
2. Ensino da língua chinesa através de uma aplicação informática	14
2.1. Criação de <i>Flashcards</i> na VocApp	14
2.2. Dificuldades gerais encontradas na criação de <i>flashcards</i> para o ensino da língua chinesa através de uma aplicação informática	16
2.3. Elaboração de explicações com tamanho inferior a 250 caracteres	17
2.4. Manutenção da tradução em casos com caracteres idênticos	18
2.5. Dificuldades específicas encontradas durante o processo de criação e tradução de cursos e as suas soluções	19
2.5.1. <i>Chinês em 1 dia</i> e <i>Chinês: dia 2</i>	19
2.5.2. <i>Top 1000 de palavras chinesas</i>	22
2.5.3. Chinês para Crianças.....	23
2.5.4. Gramática Chinesa	25
3. Enquadramento Teórico	29
3.1. Aprendizagem de Línguas Estrangeiras	29
3.1.1. Novas tecnologias para o ensino de Línguas Estrangeiras.....	29
3.2. Introdução aos <i>Flashcards</i> : Digital vs Tradicional.....	31
3.2.1. <i>Flashcards</i> e a sua memorização	32
3.2.2. Características para o programa de <i>Flashcards</i> ideal	33
3.3. Vantagens e desvantagens do uso das novas tecnologias para a aprendizagem de novas línguas com foco nos <i>flashcards</i>	35
3.4. Ensino do Chinês como Língua Estrangeira através do uso das novas tecnologias	37
3.4.1. Dicionários <i>online</i> para a aprendizagem do CLE	38
3.4.2. Ensino do chinês através de <i>flashcards</i>	39
3.4.3. Outros métodos interativos especializados para a aprendizagem do chinês.....	40
3.5. Inquérito online sobre a utilização de aplicações informáticas.....	42
Conclusão	49
Bibliografia Virtual	51

Anexos	56
Anexo I – Documento sobre a VocApp escrito pelo coordenador da empresa	56
Anexo II – Perguntas do Questionário.....	61
Anexo III – Ficha de Avaliação de Desempenho de Estágio.....	63

Índice de Figuras

Figura 1. Logótipo da empresa VocApp.....	3
Figura 2. Página inicial do website da VocApp.....	4
Figura 3. Logótipo da empresa Fiskoteka	4
Figura 4. Exemplo de lição individual no website da VocApp.....	9
Figura 5. Exemplos de cursos no website da VocApp	10
Figura 6. Procura de Palavras chave chinesas no website YIVA	11
Figura 7. Sistema de Leitner utilizando flashcards.....	12
Figura 8 e Figura 9. Flashcard (frente e verso) criado no website da VocApp.....	13
Figura 10. Exemplo de curso criado no Google Spreadsheet.....	15
Figura 11. Exemplo de explicação que passa do limite de caracteres.....	15
Figura 12. Exemplo de curso chinês criado destinado a crianças	16
Figura 13. Criação do curso Chinês: dia 2 onde é possível ver a introdução ao <i>pinyin</i>	20
Figura 14. Exemplo de <i>Flashcard</i> do curso “ <i>Top 1000 de palavras chinesas</i> ” quando passa do para o <i>website</i> da empresa	22
Figura 15. Exemplo de Flashcard (frente), retirado do site da empresa, para o classificador 个(gè). 25	
Figura 16. Exemplo de Flashcard (verso), retirado do site da empresa, para o classificador 个(gè).. 26	
Figura 17, Figura 18 e Figura 19. Dicionário Pleco em versão Android, pesquisa da palavra “eu”	39
Figura 20, Figura 21 e Figura 22. Anki versão Android com cursos de HSK personalizados e flashcard com a palavra “pai”	40
Figura 23, Figura 24 e Figura 25. Aplicação DuChinese versão Android, páginas principais e exemplo de leitura.	41
Figura 26, Figura 27 e Figura 28. Skritter versão Android durante o período experiencial de 7 dias, treino da escrita do carácter “rén” (pessoa).	42

Índice de Tabelas

Tabela 1. Explicação dos verbos 会, 能 e 可以, recriação do documento oficial da VocApp..... 27

Tabela 2. Comparação de pontos gramaticais, recriação do documento oficial da VocApp. 29

Índice de Gráficos

Gráfico 1 43

Gráfico 2 44

Gráfico 3 44

Gráfico 4 e Gráfico 5 45

Gráfico 6 46

Gráfico 7 46

Gráfico 8 48

Lista de siglas e abreviaturas

CALL – Computer Assisted Language Learning (Softwares de aprendizagem de idiomas por computador)

CLE – Chinês Língua Estrangeira

MALL – Mobile Assisted Language Learning (softwares de linguagem assistida móveis)

Introdução

Com o passar dos anos as novas tecnologias têm vindo a atrair cada vez mais o interesse das pessoas. Atualmente, novas tecnologias como o computador, o *smartphone* e o *tablet*, fazem parte do quotidiano das pessoas, podendo, por vezes, até serem consideradas imprescindíveis para simples tarefas do dia-a-dia. A constante curiosidade por estas novidades faz com que aplicações e programas informáticos estejam constantemente a surgir, influenciando as mais diversas áreas de interesses, incluindo a aprendizagem de línguas estrangeiras.

O presente relatório tem como objetivo dar a conhecer o projeto de estágio no âmbito do Mestrado em Estudos Interculturais Português/Chinês: Tradução, Formação e Comunicação Empresarial. O estágio foi realizado na empresa VocApp, situada em Varsóvia, Polónia. A escolha de uma empresa situada fora do país contou com o apoio do programa Erasmus+, que permite a estudantes do ensino superior a oportunidade de realizar um estágio profissional no estrangeiro¹.

A VocApp é uma empresa que criou uma aplicação informática, registada com o mesmo nome, que utiliza *flashcards* para o ensino de línguas estrangeiras, também disponível em formato *website*. O estágio incidiu-se maioritariamente na criação de cursos e lições para o ensino de línguas estrangeiras, com foco no ensino do Chinês como Língua Estrangeira (CLE), para mais tarde, serem colocados na aplicação em formato *flashcard*.

O primeiro capítulo tem como objetivo dar a conhecer a empresa que acolheu o estágio durante quatro meses, mencionando a sua história e as suas regras de funcionamento. Este capítulo procura dar a conhecer algumas diferenças culturais encontradas durante este percurso, assim como, a atividade realizada e as ferramentas utilizadas.

No segundo capítulo é feita uma explicação detalhada sobre o processo de criação e de tradução de cursos e lições. São também expostos aspetos a ter em conta durante este processo, assim como dificuldades encontradas e as suas soluções das mesmas. São também examinados cinco cursos criados para o ensino da língua chinesa.

No terceiro e último capítulo é feito um enquadramento teórico. Neste capítulo é feita uma apresentação às novas tecnologias existentes para aprendizagem de línguas estrangeiras, onde se dá a conhecer alguns parâmetros a ter em conta aquando a escolha de uma aplicação para a aquisição de línguas, assim como os benefícios e desvantagens das mesmas. Procurou-se fazer uma apresentação

¹ https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/opportunities/traineeships-students_pt (Consultado a 29-12-2019)

dos vários tipos de aplicações disponíveis no mercado para a aprendizagem do chinês, não só através de *flashcards*, mas também, por exemplo, dicionários. Por fim, no âmbito deste processo de aquisição de línguas através do uso das novas tecnologias, faz-se uma análise a um questionário realizado *online* com a finalidade de dar a conhecer a opinião de algumas pessoas em relação a este tópico.

É importante também mencionar que, embora exista uma fonte gráfica para o uso oficial em dissertações e teses, NewsGotT, esta fonte não é compatível com o sistema de escrita chinesa, pelo que para os caracteres chineses como para o *pinyin* foi necessário a utilização de outros tipos de letra.

1. Estágio Curricular na empresa VocApp

1.1. Escolha do estágio curricular e a entidade que acolheu o estágio

No momento em que decidi ingressar no Mestrado em Estudos Interculturais Português/Chinês: Tradução, Formação e Comunicação Empresarial tinha noção que, de forma a completar esse ciclo de estudos, teria de escolher entre realizar uma dissertação de mestrado ou um estágio curricular e o seu respetivo relatório. A opção de realizar um estágio curricular suscitou mais interesse, pois seria uma maneira de expandir o meu conhecimento, ter a experiência de trabalhar numa área do meu interesse e de pôr em prática os conhecimentos adquiridos nas unidades curriculares estudadas, tanto do referido mestrado como da Licenciatura em Estudos Orientais: Estudos Chineses e Japoneses. A escolha do estágio também representava uma oportunidade de enriquecer o meu *Curriculum vitae*, pois, hoje em dia, na procura de um futuro emprego, ter experiência de trabalho é, sem dúvida, crucial.

Durante a procura por um estágio que me permitisse obter experiência nas áreas da tradução e do ensino, decidi escolher estágios no âmbito das bolsas de estudo Erasmus+. Neste âmbito, após um período relativamente curto, encontrei a empresa VocApp, a qual, após um breve processo de seleção, nomeadamente uma entrevista, decidi atribuir-me o estágio.

A empresa que acolheu o estágio, a VocApp, e sobre a qual escrevo este relatório, situa-se na capital da Polónia, Varsóvia. O estágio teve a duração de quatro meses, com início a 11 de fevereiro de 2019 e termo a 10 de junho de 2019. Segue-se uma explicação sobre a história da empresa, as atividades que realiza e informações pertinentes acerca da mesma.



Figura 1. Lógotipo da empresa VocApp

A VocApp é uma empresa *start-up*, sendo resultado de um projeto que visa criar soluções modernas na área da educação para a aprendizagem de línguas estrangeiras, tendo, para esse fim, construído uma plataforma de estudo que se encontra disponível em formato *website* (computador) e aplicação (dispositivos móveis). Através desta aplicação, os utilizadores não só têm a oportunidade de criar os seus próprios cursos no formato de *flashcards*, como também podem usufruir dos inúmeros cursos já existentes.

A solução desenvolvida pela VocApp, no que é concernente à aplicação em si, é baseada no algoritmo que otimiza repetições e um sistema que gera conteúdos multimédia para desenvolver todos os sentidos do utilizador, o que aumenta significativamente a eficiência do processo de aprendizagem.

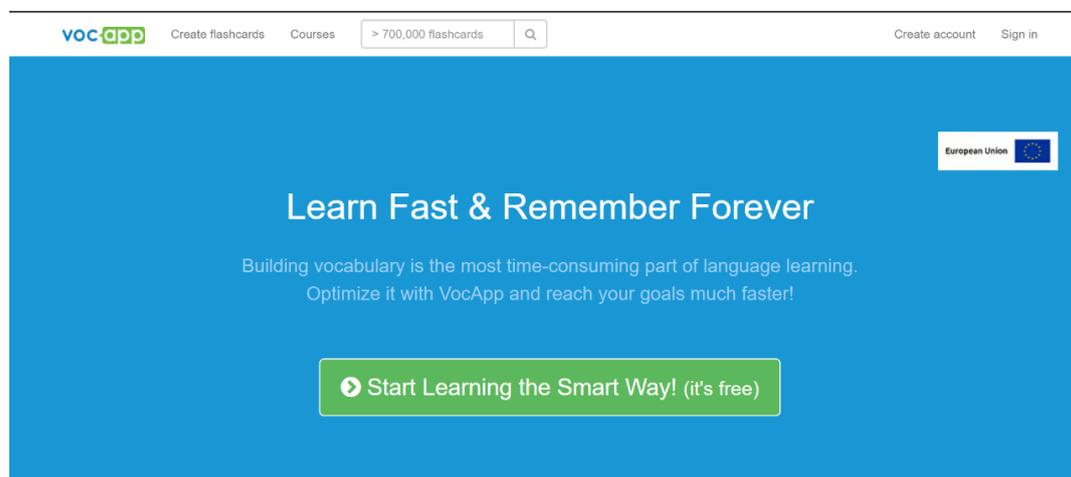


Figura 2. Página inicial do website da VocApp

A VocApp foi um projeto criado em 2017 pela empresa Fiskoteka (com aplicação com esse mesmo nome), a versão polaca equivalente à empresa VocApp destinada ao ensino de línguas estrangeiras para polacos fundada por Rafał Młodzki. A empresa Fiskoteka ganhou, no ano 2012, o título de “*Website* de Ouro do ano pela WPROST”² (TdA), uma revista semanal polaca também disponível em inglês, e recebeu um subsídio da União Europeia como parte do Programa Operacional Economia Inovadora 8.1. Ganhou igualmente o Selo Europeu de Línguas, que, de acordo com o *website* da Direção-Geral da Educação (DGE) do Ministério da Educação, é “um prémio que recompensa novas iniciativas no âmbito do ensino e da aprendizagem das línguas”³, concedido pela Comissão Europeia.



Figura 3. Logótipo da empresa Fiskoteka

Em 2018, Simpack VC, o primeiro fundo de capital da Polónia, investiu 1 milhão de zlotis (PLN) na VocApp, permitindo que a empresa obtivesse mais independência em termos de desenvolvimento do

² “Golden Website of the Year WPROST” (TdA)

³ <https://www.dge.mec.pt/noticias/selo-europeu-para-linguas-2019> (consultado a 16-12-2019)

produto. No mesmo ano, a VocApp participou no programa de residência da Google para empresas *start-up*, onde a primeira fornece a empresas recém-criadas a possibilidade de usar as suas instalações durante um ano, assim como, orientação nas mais diversas áreas como, por exemplo, marketing digital e recursos humanos.

De acordo com o criador da empresa⁴, Rafał Młodzki, os cursos da Fiskoteka são diariamente utilizados por mais de 100 escolas de línguas na Polónia, mais de um milhão e quatrocentas pessoas estão registadas no site e já foram criados mais de 39 milhões de *flashcards* pelos utilizadores. Foram ainda convidados para participar em programas de televisão polacos e a imprensa escrita noticiou inclusive algumas informações sobre esta empresa.

1.1.1. Regulamento Interno da Empresa

Embora não possua nenhum documento escrito, gostaria de enunciar o conjunto de regras ou estipulações que, no âmbito do presente estágio, foram acordadas entre mim e a VocApp:

1. O estagiário tem de trabalhar 30 horas semanais, seis horas por dia, cinco dias por semana.
2. Os horários de chegada e de saída do trabalho são flexíveis desde que se cumpram, pelo menos, as seis horas de trabalho obrigatórias.
3. Cada funcionário tem direito a um dia por semana, excetuando a segunda-feira, onde pode trabalhar a partir de casa, desde que se comprometa a fazer o seu trabalho e a estar sempre contactável.
4. Todos os estagiários têm de estar fisicamente presentes, durante a segunda-feira de manhã, na empresa, uma vez que será o dia em que se procederá à realização de uma reunião semanal, na qual não só se discutirão os principais acontecimentos da(s) semana(s) transada(s), como também se apresentarão as metas que se pretendem alcançar na presente semana.
5. Cada funcionário tem direito a 30 minutos para almoçar, podendo fazer pausas sempre que achar necessário (no máximo, de 15 minutos).

⁴ Anexo I

6. Cada estagiário pode escolher usar um dos computadores da empresa ou trazer o seu próprio computador, sendo que àqueles que optarem utilizar o seu computador pessoal será atribuído 300 PLN (equivalente a cerca de 70 euros).
7. Cada estagiário tem direito a 200 PLN, cerca de 50 euros, para comprar bilhetes de viagens, museus, entre outras atividades culturais.
8. A empresa oferece o cartão de transporte e, caso o estagiário queira, um cartão SIM.
9. Caso o funcionário assim o queira pode participar nas lições de polaco que decorrem na empresa uma vez por semana.
10. É necessário, assim que se chega à empresa ligar e manter sempre ligada a conversa de grupo, para todos os funcionários estarem em contacto. É também obrigatório informar a atividade que se desenvolveu no dia anterior e a meta de *flashcards* a realizar no dia a decorrer.
11. Todas as sextas-feiras é obrigatório preencher na folha de estagiários (criada pela empresa no Google Sheets), o número de horas que se realizou de trabalho, o número de tarefas que se desempenhou e, quais e os aspetos a melhorar na semana a seguir.

1.2. Adaptação a novas culturas

A Polónia, país onde fiz o estágio, é um país situado na parte leste da Europa. Durante a Segunda Guerra Mundial (1939-1945) a Polónia foi um dos países mais marcados pela guerra, aspeto esse que ainda hoje está presente. Quando decidi fazer este estágio conhecia a sua história, embora, confesso, apenas quando aterrei no país me apercebi o quão presente ainda estavam os acontecimentos do passado. O povo polaco homenageia diariamente pessoas que perderam as suas vidas na guerra, algo que se pode ver frequentemente perto de locais históricos onde as pessoas colocam fotos com velas e flores. Felizmente, durante este estágio tive a oportunidade de viajar por várias cidades polacas e de conhecer melhor a cultura deste país.

O primeiro choque cultural encontrado foi a língua, pois a maioria dos polacos não fala inglês. No entanto, felizmente existem muitas palavras escritas de forma muito semelhante ao português, o que, em última instância, permitiram que compreendesse certos assuntos. O povo polaco, embora simpático, é bastante reservado e não gosta de muita proximidade, daí que não seja recomendável cumprimentar as pessoas como faríamos em Portugal. A cultura tem um grande impacto na maneira como as pessoas agem e interagem. Por isso, diferentes culturas requerem maneiras diferentes de comunicar e de agir.

“A aquisição de habilidades comunicativas interculturais passa por três fases: consciencialização, conhecimento e competências. Tudo começa com a *consciencialização*: o reconhecimento de que eu carrego um *software* mental específico devido à maneira como fui criado, e que, outros criados em ambientes diferentes carregam *softwares* mentais diferentes por razões igualmente boas. (...) Segue-se o *conhecimento*. Se temos de interagir com outras culturas específicas, temos de aprender sobre essas mesmas culturas. Devemos aprender sobre os seus símbolos, os seus heróis, e os seus rituais; embora possamos nunca vir a partilhar esses seus valores, podemos, ao menos, ficar com uma ideia intelectual de onde os seus valores diferem dos nossos. As *competências* baseiam-se na consciencialização e no conhecimento, mais a prática. Temos de reconhecer e aplicar os símbolos da outra cultura: reconhecer os seus heróis, praticar os seus rituais, e experienciar a satisfação de progredir num novo ambiente, ser capaz de resolver primeiro, problemas simples, e mais tarde alguns dos mais complicados da vida entre os outros.” (Hofstede et al., 2010, pp. 419/420)⁵

No dia a dia da empresa, existem igualmente diferenças culturais e, como tal, temos de lidar com essas diferenças tendo por base o que vemos à nossa volta. Numa primeira impressão, pareceu-me que não existia uma clara diferenciação entre estagiários e funcionários já agregados aos quadros da empresa. E, neste sentido, confesso que apenas reconhecia a pessoa encarregada pelo trabalho que eu estava a realizar. Contudo, numa fase posterior, apercebi-me que essas circunstâncias eram um fenómeno bastante comum para facilitar a integração de todos na empresa. Durante os quatro meses de estágio o chefe executivo da empresa raramente apareceu. Esse foi o maior choque cultural que encontrei, visto que, sempre que o patrão queria comunicar algo aos estagiários seria uma terceira pessoa a fazê-lo. A maioria dos funcionários da empresa trabalhava a partir de casa, apenas o nosso orientador do estágio e outra funcionária trabalhavam lado a lado com os estagiários. Apesar da confusão inicial essa foi uma boa estratégia para aproximarem e darem mais espaço aos estagiários.

Como referido no regulamento interno da empresa, era necessário todos os dias reportar através de um grupo de conversas *online* o trabalho desempenhado no dia anterior e a meta que se pretendia alcançar no dia a começar, era também encorajado a que, caso alguém tivesse algo a discutir com outro funcionário, o fizesse via *chat* de grupo em vez de cara a cara, o que, no início deu a sensação que acabava por distanciar um pouco as pessoas. Todas as sextas-feiras era necessário reportar o número de tarefas desempenhadas durante a semana, e dependendo do tipo de tarefas (algumas tarefas, como por exemplo, cursos com mais de 300 *flashcards*, valiam mais que outras), era automaticamente atribuído um número de total pontos a cada funcionário, dando a impressão que o funcionário era

⁵ “The acquisition of intercultural communication abilities passes through three phases: awareness, knowledge, and skills. Awareness is where it all starts: the recognition that I carry a particular mental software because of the way I was brought up and that others brought up in a different environment carry a different mental software for equally good reasons. (...) Knowledge should follow. If we have to interact with particular other cultures, we have to learn about these cultures. We should learn about their symbols, their heroes, and their rituals; while we may never share their values, we may at least get an intellectual grasp of where their values differ from ours. Skills are based on awareness and knowledge, plus practice. We have to recognize and apply the symbols of the other culture: recognize their heroes, practice their rituals, and experience the satisfaction of getting along in the new environment, being able to resolve first the simpler and later on some of the more complicated problems of life among the others.” (TdA)

avaliado não pela qualidade do seu trabalho mas pela quantidade que realizava, porém, foi explicado pelo coordenador na empresa que, estes números eram meramente para os dados da empresa e não tinham como objetivo avaliar o desempenho do funcionário.

1.3. Atividade desenvolvida na empresa de acolhimento

A VocApp é composta por uma equipa diversificada de estagiários que desempenham funções de marketing e de linguistas. Os estagiários, dependendo da área em que estão inseridos, têm a função de gerir as redes sociais e de dar a conhecer a empresa tanto na plataforma *Facebook* como na plataforma *Instagram*, criar cursos nas mais diversas línguas, revisar cursos já existentes, criar descrições de marketing, conhecidas em inglês por *SEO descriptions*⁶, entre outras. Conta também, com funcionários a tempo inteiro, como, por exemplo, um advogado e um contabilista, e colaboradores em regime *part-time*, como, por exemplo, um editor de vídeos. Estima-se que o número de funcionários e estagiários ronde as cinquenta pessoas, no entanto, este número pode variar dependendo do mês.

Como é uma empresa *start-up*, a maioria dos seus funcionários são estudantes que decidiram fazer um estágio Erasmus e, como tal, escolheram a capital Varsóvia como destino para ganharem alguma experiência de trabalho, não ignorando, claro está, o facto de ser um local rico em história e em atividades de carácter cultural. Cada estagiário escolhe o tempo que pretende ficar, sendo que o mínimo é um mês. A maioria dos estagiários fica entre dois a quatro meses, por isso mesmo a entrada e saída de novos estagiários é uma constante na empresa. A equipa é muito diversificada, contando com pessoas oriundas de diversos países como Portugal, Itália, Bielorrússia, França, Hungria, Lituânia, Espanha, Letónia, ou Brasil.

Para promoverem um bom ambiente entre os funcionários, era política da empresa comprar um bolo de aniversário sempre que alguém estivesse a festejar mais um ciclo de vida. A empresa organizava, outrossim, várias saídas de carácter oficioso de forma a promover o convívio entre funcionários. Destaco, por exemplo, jantares no centro da cidade, saídas e passeios. Ademais, promoviam entre estes as atividades que Varsóvia poderia oferecer durante esse período, como é o caso das festas da cidade.

Nestes quatro meses de estágio na VocApp tive a oportunidade de desempenhar diversas funções, as quais, sem dúvida, contribuíram para a aquisição de novos conhecimentos que podem vir a ser benéficos para a minha futura carreira profissional. A função de um linguista, função que me foi atribuída,

⁶ Descrições com cerca de 2000 caracteres, que se criam para cada lição ou curso, e que contém várias palavras-chave para facilitar que as pessoas a encontrem mais facilmente a lição ou curso em questão, de modo a que ganhe mais visualizações e fique no topo das pesquisas.

é, na sua maioria a criação de cursos e lições, os quais poderiam servir como plataforma de aprendizagem de uma nova língua ou apresentação de certos aspetos de uma dada cultura.

De acordo com o que foi estipulado pela empresa, podem existir lições individuais e lições que integram um curso. Uma lição é normalmente constituída por 10 ou mais *flashcards*. As lições individuais, abordam temas que apelam ao interesse do utilizador, tais como: curiosidades de determinados países, aspetos culturais e vocabulário simples. A fim de atrair um maior número de utilizadores (os quais, posteriormente, poderão adquirir a versão paga desse produto), as lições individuais e as primeiras de cada curso, são geralmente gratuitas. Entende-se por curso, um conjunto de lições (normalmente, para a aprendizagem de uma língua como, por exemplo, o curso *Chinês em 1 dia*). Estes cursos, podem ser considerados cursos de menor tamanho quando, o número total de *flashcards* for compreendido entre 100 e 300, e cursos grandes quando o número total de *flashcards* for superior.

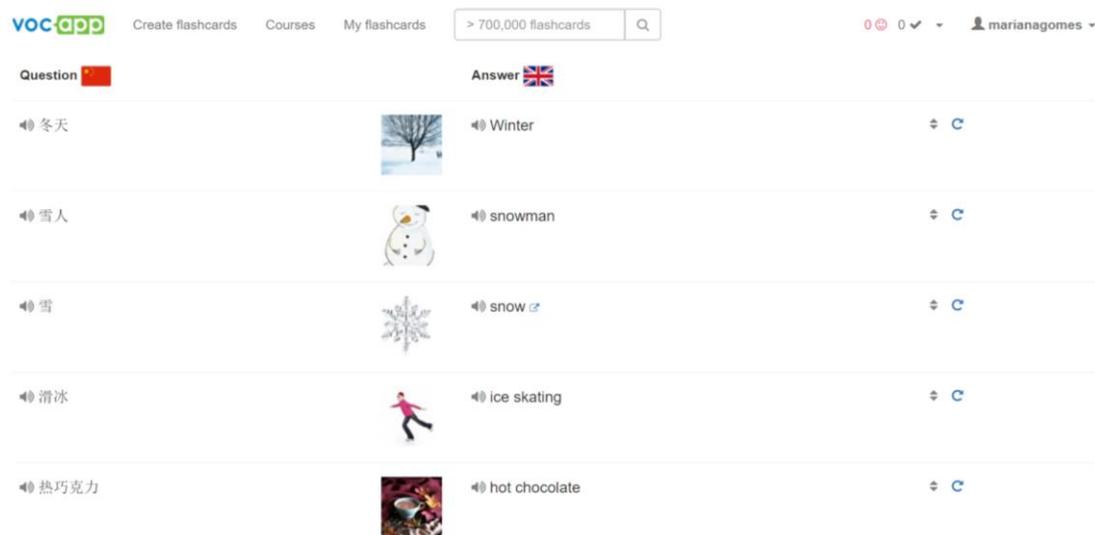


Figura 4. Exemplo de lição individual no *website* da VocApp

Nestes quatro meses não só criei cerca de 16 cursos, de curta ou longa duração, em chinês, inglês e português, como também desenvolvi inúmeras lições sobre os mais variados assuntos, como as partes do corpo em chinês ou cinema chinês, e revi cursos já existentes. A empresa deu-nos total liberdade para escolhermos o tipo de cursos e matérias sobre as quais queríamos incidir. Assim, como o meu tema se baseia no ensino de chinês optei pela tarefa concernente à criação de cursos nessa área. Visto que se trata de uma aplicação, não é possível criar cursos da mesma maneira que se criaria um manual ou uma lição para ser lecionada por um professor. Deve-se seguir um padrão, isto é, devemos criar um curso apenas de gramática, outro de curso apenas de palavras, adjetivos, verbos, entre outros.

Durante o tempo em que estagiei na VocApp trabalhei em vários cursos, como, por exemplo, o “*Top 1000 de palavras chinesas*”, a qual exigiu uma pesquisa mais aprofundada no que diz respeito aos vocábulos mais usados pelo falantes nativos de chinês, contendo, por vezes, explicações de como as empregar ou “Chinês em 1 dia” e “Chinês: dia 2” que são parte integrante de uma série de cursos cujo objetivo é apresentar e ensinar os elementos mais básicos de uma determinada língua.

Durante este percurso foram também criadas variegadas lições sobre assuntos culturais a título de exemplo “O que fazer e não fazer na China”. Ademais, participei em tarefas de criação de imagens para as redes sociais, onde cada semana existiam novos temas, envio de e-mails para publicitar a empresa e criação de *SEO Descriptions*.

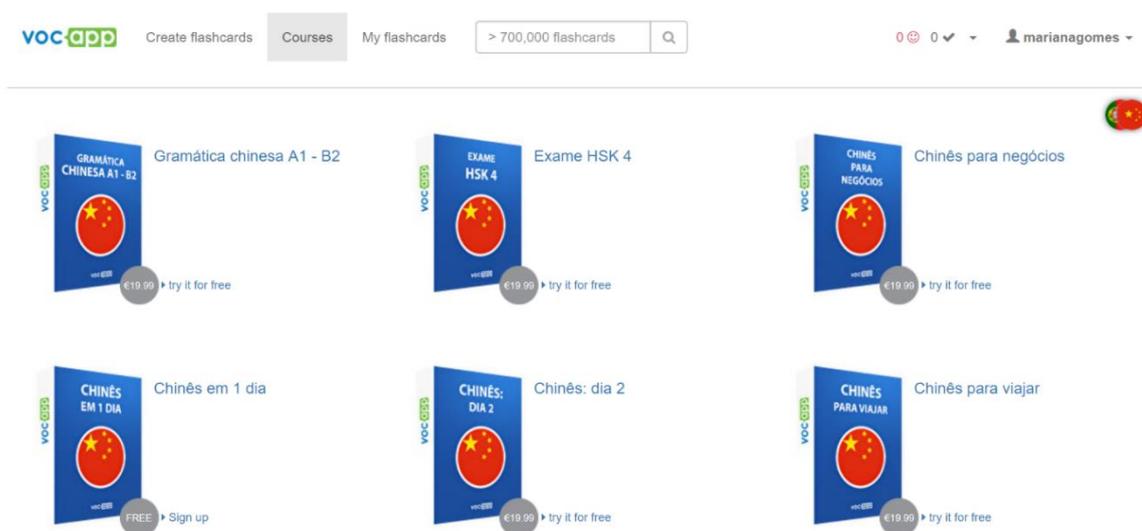


Figura 5. Exemplos de cursos no *website* da VocApp

1.4. Ferramentas utilizadas durante o estágio VocApp

Durante o estágio foram utilizadas várias ferramentas estipuladas pela empresa. Na maior parte do tempo, o uso das funcionalidades da Google era indispensável, sendo que, por esse motivo, a empresa, durante a semana de iniciação, promoveu uma ação de formação sobre essas mesmas ferramentas. Ademais, indicou-nos igualmente quais as regras a seguir para a criação de cursos. Todos os cursos eram partilhados no Google Drive da empresa e eram criadas primeiramente no Google Sheets passando posteriormente por um processo de revisão. No final do mesmo, eram enviados para os encarregados pela sua disponibilização online. No caso das lições, por serem mais pequenas, eram feitas diretamente no site da VocApp na área pessoal do responsável e, após a sua completção, eram enviadas para revisão para, mais tarde, serem oficialmente publicadas no site.

Para a comunicação entre os funcionários e para o anúncio de assuntos importantes, a empresa utilizava a plataforma Slack, um *website* que dispõe de vários canais pelos quais se pode enviar e receber mensagens e ficheiros, o que, como se perceberá, economizava o tempo consumido para as tarefas e facilitava o trabalho em equipa. Por essa razão, todos os dias, era solicitado que nos mantivéssemos *online* na plataforma Slack, num canal partilhado entre estagiários e responsável pelas tarefas que tínhamos desenvolvido no dia anterior e iríamos desenvolver no dia a decorrer. Para a criação de *SEO Descriptions*, dispúnhamos de ferramentas como o Ahrefs, uma plataforma que permite identificar não só as principais palavras-chave utilizadas por empresas concorrentes, como também a quantidade de tráfego que cada um deles obtém através do uso dessas mesmas, o que, para a criação de *SEO Descriptions*, é imprescindível. No entanto, esta plataforma não funciona se a descrição for escrita em chinês, usando-se, para tal, a plataforma YIVA.

	Keywords ideas	Competition	Suggested Bid (last 7 days)	Monthly Searches	Mobile Searches	Desktop searches	Opportunity
1	汉语	3	1.2	29370	9240	20100	Trending term, Trending on mobile, Weekend opportunity, Evening opportunity
2	对外汉语专业	14	4.41	7290	1140	6120	Trending term, Weekend opportunity, Evening opportunity
3	对外汉语专业课程	8	4.54	0	0	0	Long Tail
4	考取对外汉语	9	4.77	0	0	0	
5	对外汉语的考取	13	3.57	0	0	0	
6	对外汉语	14	12.83	14640	3120	11520	Weekend opportunity, Evening opportunity

Figura 6. Procura de Palavras chave chinesas no website YIVA

1.5. A aplicação e os *flashcards*

A aplicação, como já foi referido anteriormente, funciona através do uso de *flashcards*, podendo ser um curso monolíngue ou bilingue. O utilizador, após o registo na VocApp, tem acesso a inúmeros cursos com vários níveis (desde o iniciante até ao avançado). Após escolher a língua de chegada e a língua de partida, começa a sua aprendizagem, podendo, se assim o desejar, parar o processo, guardar o seu progresso e, mais tarde, retomar o nível. A aplicação VocApp permite também que o utilizador

crie os seus próprios *flashcards*, facilitando assim, um estudo mais personalizado às necessidades de cada um.

A empresa desenvolveu esta aplicação com base no sistema de Leitner, sistema criado pelo psicólogo alemão Sebastian Leitner que criou um algoritmo de repetição espaçada utilizando *flashcards*. Neste sistema, os intervalos de tempo para a repetição de um determinado *flashcard* podem ser maiores ou menores dependendo da performance do utilizador.

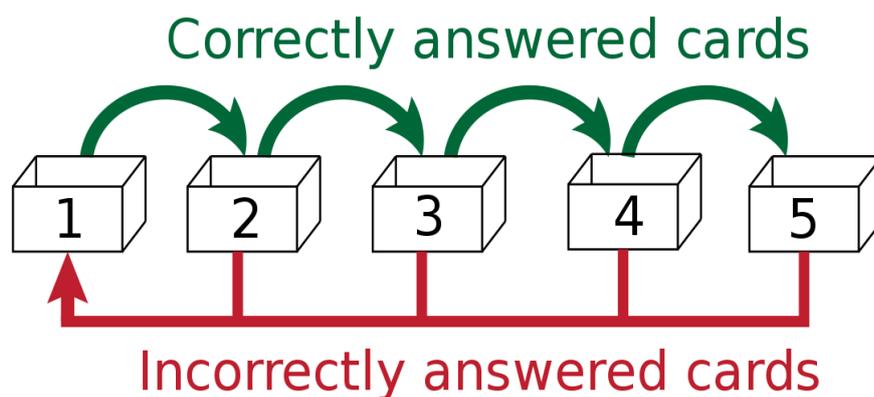


Figura 7. Sistema de Leitner utilizando *flashcards*⁷

De acordo com Settles & Meeder (2016) “A ideia principal é ter várias caixas que correspondam a diferentes intervalos de prática: primeiro dia, segundo dia, quarto dia e por aí em diante.”⁸. Se o utilizador acertar uma nova informação em um dia, essa informação passa para a caixa do segundo dia. No segundo dia, caso volte a acertar, essa informação passa para a caixa do quarto dia. No entanto, caso erre, a informação volta para trás para uma caixa com um intervalo menor.

Os *flashcards* são, assim, cartões de informação, neste caso cartões informáticos, que contêm informação sobre um determinado assunto. O primeiro apresenta uma pergunta e a sua resposta encontra-se escondida, podendo ser revelada assim que o utilizador o pretender. No caso da aprendizagem de novas línguas, surge, por exemplo, uma palavra na língua que o utilizador já conhece e, no verso do cartão, o equivalente na língua que se está a aprender com a sua explicação, ou vice-versa. Este método é frequentemente usado para ajudar na memorização de vocabulário.

⁷ Settles, Burr & Meeder, Brendan. (2016). A Trainable Spaced Repetition Model for Language Learning, pp. 1850

⁸ “The main idea is to have a few boxes that correspond to different practice intervals: 1-day, 2-day,4-day, and so on.” (Settles & Meeder, 2016, pp.1850-1851) (TdA)

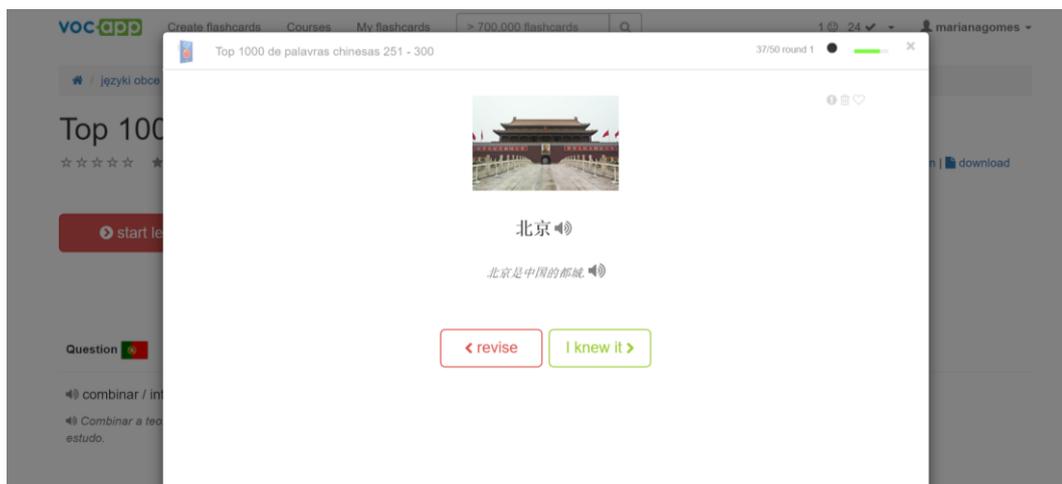


Figura 8 e Figura 9. *Flashcard (frente e verso) criado no website da VocApp*

Como se pode ver nas figuras 8 e 9, para a palavra “Pequim” (北京, *Běijīng*), primeiro aparece o *flashcard* na língua conhecida pelo utilizador, neste caso português, e, por baixo, refira-se a existência de um género de curiosidade /explicação sobre a mesma (neste caso “Pequim é a capital da China.”). Na segunda imagem, temos a resposta correspondente ao *flashcard* anterior na língua que o utilizador está a aprender, neste caso chinês. Como ainda se pode ver nas Figuras 8 e 9, o *flashcard* em questão conta com uma imagem, permitindo ao utilizador uma maior facilidade de memorização da palavra ou, pelo menos, de associação de conceitos. De acordo com Godwin-Jones (2010), associar imagens a um determinado vocabulário é bastante útil, principalmente para o estudo de línguas como o chinês devido à sua escrita única.

2. Ensino da língua chinesa através de uma aplicação informática

2.1. Criação de *Flashcards* na VocApp

Para o processo de criação de *flashcards*, a primeira ferramenta utilizada é o Google Sheets, um *software* muito semelhante ao Excel da Microsoft normalmente utilizado *online*. Antes de se começar a analisar a estrutura dos cursos, é importante mencionar que lições individuais, ou seja, não integrantes em nenhum curso, são criadas diretamente no site da empresa, ficando, após correção, visíveis para todos os utilizadores. As lições criadas no Google Sheets apresentam maior dimensão, havendo a possibilidade, assim, de as dividirem por partes, ou por similaridade de temas, e de, juntas, formarem um curso. Antes de criar os *flashcards* é necessário discutir com o supervisor encarregado pelo trabalho dos estagiários o tema do curso sobre o qual se pretende trabalhar, requerendo, igualmente, o envio do *template* (estrutura comum a todos os cursos) do novo curso previamente partilhado com todos os outros superiores da empresa, de forma a que estes tenham também acesso ao trabalho que cada funcionário está a realizar. Dá-se, depois, início à criação dos *flashcards* através do *template* que foi recebido. Os elementos comuns a todos os cursos são as colunas identificadas a azul com a língua de chegada e a língua de partida, e a respetiva função dos elementos da coluna (podem ser exemplo ou explicação), e uma linha horizontal em branco a separar outra linha também horizontal a azul com o título da primeira lição. Sempre que se começa uma nova lição deixa-se uma linha em branco e inicia-se outra a azul com o título da mesma. No fim do curso devem constar duas linhas por preencher, seguidas da expressão “THE END” (fim). Esta estrutura é imposta pela empresa para facilitar a execução do trabalho dos funcionários encarregados da parte informática no que diz respeito à colocação dos cursos finalizados no site oficial da empresa. É também de notar, como se pode verificar a seguir na Figura 10, que as línguas dos cursos identificadas estão abreviadas e que a língua chinesa é normalmente abreviada como “ZH” pois “língua chinesa” em chinês a é 中文, *Zhōngwén*.

Para começar a criar os *flashcards* no Google Sheets, é necessário também especificar que apenas se usam as seis primeiras colunas na vertical, ou seja, as colunas compreendidas de A a F. A primeira coluna é a que introduz a palavra na língua que o utilizador já conhece, a coluna B o equivalente na língua que está a aprender. As colunas C e D são destinadas para os exemplos, ou seja, a maneira como se emprega a palavra dada numa frase: C na língua que se conhece e D o seu equivalente na língua que se está a aprender. Por fim, as colunas E e F correspondem àquelas onde se pode colocar alguma explicação sobre o que está escrito em A. Contudo, a coluna E não é frequentemente usada, pois, regra

geral, é apenas utilizada para ajudar o utilizador a acertar na resposta quando a palavra pode ter mais do que uma solução, ou, por exemplo, oferecer um sinónimo da palavra a ser usada.

Uma das regras para a criação de cursos prende-se com o facto de as colunas A e F terem de começar sempre por letras minúsculas, a menos que seja um nome próprio onde é necessário o uso de letras maiúsculas. O que está escrito na coluna F nunca pode acabar com ponto final, uma vez que, de acordo com a empresa, não é suposto ser considerado uma frase.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L
1	PT	ZH	PT example	ZH example	PT hint	ZH hint						
2												
3	Classificadores	量词	pt	zh	ptzhgrammar	vocapp						
4	classificador para 个	个	Só há uma pessoa 这里只有一个人。	Classificadores s este é o classificador mais usado pois dá para usar com praticamente tudo, usa-se normalmente para pessoas								
5	classificador para 台	台	Eu quero comprar 我要买一台电视。	com telemóveis não se usa 台 usa-se normalmente 部 ex: 一部手机 um telemóvel								
6	classificador para 把	把	Eu perdi uma faca 我丢了一把刀。	também pode ser usado para dizer "uma mão cheia" ex: 一把花 uma mão cheia de flores								
7	classificador para 班	班	Este grupo de jovens 这群年轻人真热闹。									
8	classificador para 趟	趟	Repete mais umas 请再说一趟。									
9	classificador para 杯	杯	Dê-me um copo 请给我一杯水。									
10	classificador para 包	包	Quero comprar 我要买两包大米。	neste caso pode ser traduzido como "saco"								
11	classificador para 部	部	I really like this movie 我非常喜欢这部电影。	também pode ser classificador para máquinas e veículos ex: 三部机器 três máquinas								
12	classificador para 本	本	Estão aqui cinco 这里有五本书。	é dos classificadores mais usados para livros								
13	classificador para 口	口	uma família de cinco 一家五口人	também é o classificador para porcos ex: 三口猪 três porcos								
14	classificador para 床	床	Um só tenho um 我只有一张床。									
15	classificador para 回	回	Este romance tem 这部小说共一百回。	também pode ser classificador para ocasiões ex: 有一回我在路上碰到她, 我有一次在街上碰到她。								
16	classificador para 条	条	Quero comprar 我要买一条裤子。									
17	classificador para 次	次	Eu já fui a Pequim 我已经去北京三次。									

Figura 10. Exemplo de curso criado no Google Spreadsheet

Outro aspeto a ter em conta na criação dos *flashcards* é: nenhuma célula pode exceder os 250 caracteres. Caso exceda esse limite, na altura em que os dados são introduzidos na aplicação, a parte que excede o número máximo é automaticamente apagada. Por conseguinte, torna-se obrigatório encontrar uma maneira de diminuir a informação presente na célula sempre que esta está demasiado extensa. Para facilitar a contagem de caracteres, basta selecionar uma célula em branco na linha onde está a célula em questão e inserir o código “=LEN(F53)”, o número que se encontra no meio dos parênteses é apenas um exemplo de número de célula, ou seja, coluna e linha em que a célula está inserida.

	A	B	C	D	E	F	G
1	Word PT	Word ZH	PT example	Example ZH	PT hint	ZH hint	
839	passar por cima	越	Ela passou por muitos obstáculos.	他越过了很多障碍。		Este carácter é muitas vezes enco	
840	reduzir	减少	Reduzir o stress.	减少压力			
841	por isso / para que	从而	A universidade tem uma grande variedade de at	这所大学举办各种各样的活动, 同学们从而	estrutura: A, 从而 B...		
842	classificador para 台	台	Esta televisão é tão cara!	这台电视这么贵!			
843	popularizar / espal	推广	Em 1950 o governo popularizou o Mandarim.	于1950 年政府推广了普通话。			
844	laboratório	实验室	Ele está a trabalhar no laboratório.	他在实验室里工作。			
845	explorar / explora	探索	Explorar a origem da humanidade.	探索人类的起源。			
846	grau académico	学位	Ele obteve um grau académico.	他获得了学位。			
847	atualmente / atual	当前	A poluição é o grande problema da atualidade.	污染是当前的重大问题。			
848	humanidade	人类	A sociedade humana não é totalmente perfeita.	人类社会并不是十全十美。			
849	projeto	课题	Qual é o tópico principal da pesquisa dela?	她的研究课题是什么?			
850	funcionários	员工	A empresa treina os funcionários.	该公司培训员工。			
851	semana	周	Na próxima segunda feira não tenho aulas.	下周一我不上课。		周 no geral signifi	255
852	grupo / coletivo	集体	O nosso sucesso é o resultado do esforço coletiv	我们的成功是集体努力的结果。			

Figura 11. Exemplo de explicação que passa do limite de caracteres

2.2. Dificuldades gerais encontradas na criação de *flashcards* para o ensino da língua chinesa através de uma aplicação informática

Durante a criação de cursos é necessário encontrar formas simplificadas para o utilizador adquirir os conhecimentos presentes nos *flashcards* que estuda. Para tal durante a sua criação, é preciso atentar em vários aspetos, nomeadamente a apresentação de uma escrita simplificada, de fácil memorização, sem erros ortográficos e concordante com o estilo do público-alvo a que se dirige. Tal garante não só a qualidade do produto que se está a desenvolver, como também a compreensão por parte do utilizador relativamente à mensagem que se veicula. Para cursos destinados à aprendizagem de uma nova língua por crianças, a linguagem tem de se apresentar bastante simplificada, procurando despertar o interesse das mesmas. Devem igualmente ser fornecidas várias explicações para cada *flashcard* e vários exemplos com estruturas repetidas várias vezes, uma vez que se parte do princípio que a criança nunca teve contacto com a língua em questão.

Para cursos de chinês inicial não só é necessário fornecer explicações gramaticais e de vocabulário, como também é relevante acompanhar a palavra com o *pinyin*⁹ (拼音, *pīnyīn*) correspondente. O vocabulário presente na maioria dos cursos não se encontra seguido por categorias, como, por exemplo, animais, profissões, etc. Em vez disso, vai-se intercalando palavras de várias categorias para se facilitar a criação de frases e ter uma aprendizagem mais abrangente e não apenas orientada para um tópico específico.

	A	B	C	D	E	F
1	Word EN	Word ZH	Example in EN	Example in ZH	Hint EN	Hint ZH
2						
3	The basics: pronunciation	发音	en	zh	enzhkids	vocapp
4	first tone (word: mom)	妈 mā	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the first tone it looks like you are really calm			
5	second tone (word: numb)	麻 má	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the second tone it looks like you are making a question			
6	third tone (word: horse)	马 mǎ	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the third tone it looks like you are saying "WOW"			
7	fourth tone (word: scold)	骂 mà	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the fourth tone it looks like you are angry			
8	neutral tone (word used to ma)	吗 ma	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the neutral tone it looks you don't have emotions			
9	first tone (word: he)	他 tā	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the first tone it looks like you are really calm			
10	second tone (word: person)	人 rén	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the second tone it looks like you are making a question			
11	third tone (word: umbrella)	伞 sǎn	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the third tone it looks like you are saying "WOW"			
12	fourth tone (word: big)	大 dà	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the fourth tone it looks like you are angry			
13	neutral tone (word used to ma)	呢 ne	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the neutral tone it looks you don't have emotions			
14	first tone (word: she)	她 tā	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the first tone it looks like you are really calm			
15	second tone (word: fish)	鱼 yú	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the second tone it looks like you are making a question			
16	third tone (word: I)	我 wǒ	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the third tone it looks like you are saying "WOW"			
17	fourth tone (word: dad)	爸 bà	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the fourth tone it looks like you are angry			
18	neutral tone (word used to exp)	啊 a	Chinese has 4 tones plus a neu TIPS: when you hear the neutral tone it looks you don't have emotions			

Figura 12. Exemplo de curso chinês criado destinado a crianças

⁹ “O *Pinyin* é o sistema de transcrição oficial do Mandarim (nome pelo qual é conhecido no ocidente o *Putonghua* – língua oficial chinesa). Esta representação alfabético-fonética é utilizada como instrumento de apoio ao ensino da língua dentro e fora da China e não visa, de forma alguma, substituir o sistema de escrita já existente.” – Projeto Diversidade Linguística na Escola Portuguesa, Instituto de Linguística Teórica e Computacional (ILTEC) (2003-2005, pp.11)

Neste capítulo, no qual serão analisadas dificuldades encontradas ao longo do estágio e respetivas soluções, foi, em várias ocasiões, necessário recorrer a diversos dicionários online, assim como sites de gramática chinesa. Como me encontrava noutra país a realizar o estágio, o acesso a livros físicos como gramáticas e dicionários era escasso, pelo que as dúvidas foram maioritariamente solucionadas recorrendo a *websites* na *internet* referidos nos *Weblinks* no final deste relatório.

2.3. Elaboração de explicações com tamanho inferior a 250 caracteres

Como foi supramencionado, é importante esclarecer informações relativas aos caracteres, à gramática, e outras curiosidades que sejam pertinentes para a aprendizagem de um determinado assunto presente no *flashcard*, principalmente em cursos para utilizadores iniciantes de uma determinada língua, uma vez que se parte do princípio que nunca tiveram contacto prévio com a língua em questão. Como não é permitido ultrapassar o limite de 250 caracteres, é necessário encontrar outras soluções que possibilitem a explicação dos conceitos de forma simplificada. Uma vez que, caso passe do limite definido, quando o conteúdo é colocado no *website* oficial da empresa é automaticamente eliminado, o que pode comprometer toda a explicação. Esta explicação é normalmente colocada na coluna F.

Para evitar casos assim, é crucial encontrar estratégias que permitam encurtar as explicações sem perder a ideia original. Uma estratégia frequentemente usada relaciona-se ao encurtamento de algumas palavras ou termos, principalmente em estruturas gramaticais, como, por exemplo, a palavra “sujeito”, que passa a “suj.”, e a palavra “exemplo”, que passa a “ex.”. Os exemplos que se seguem, possuem aproximadamente 250 caracteres, foram retirados do curso “*Gramática Chinesa A1-B2*” e do curso “*Top 1000 de palavras chinesas*”, com a forma gramatical 再也不 (*Zài yě bù*), que expressa “nunca mais”, e do nome 周 (*Zhōu*), que significa “semana”. Para ambos os exemplos que se seguem foi necessário resumir alguma informação e apresentar apenas o essencial¹⁰. O utilizador consegue compreender o significado mesmo sem ter a palavra escrita por extenso:

¹⁰ Embora este método possa vir a comprometer a aprendizagem, somos muitas vezes instruídos pela empresa, que o objetivo não é passar uma explicação completa mas sim uma explicação simplificada que dê para o utilizador ficar com uma ideia do que se trata, nunca passando dos 250 caracteres, uma vez que é impossível, devido à maneira como o *website*/ aplicação estão estruturados criar explicações que ultrapassem esse limite. Ou seja, a ideia geral, de acordo com a empresa é que os utilizadores utilizem os *flashcards* para uma aprendizagem rápida, temos, portanto, de tentar passar o maior número de informação necessária da maneira mais simples possível. Como era apenas estagiária não tinha acesso aos comentários dos utilizadores, pelo que, desconheço as opiniões dos utilizadores face aos cursos. Sei, no entanto, que enquanto estive na empresa, os cursos criados durante os quatro meses de estágio só começaram a ser publicados a partir dos últimos meses, pelo que, no momento em que terminei o estágio ainda não tinham sido utilizados por ninguém.

- “estrutura: suj. + 再也 + 不 + verbo/obj. + 了”, mostra normalmente determinação/decisão; com 没, isto é, “suj. +再也+ 没 + verbo +过+ obj.”, que demonstra que algo aconteceu no passado e se manteve, ex. 分手以后, 他们再也 没见过。Desde que acabaram nunca mais se voltaram a ver.”;
- “周 no geral significa "semana", mas para dizer os dias da semana basta adicionar os números de um (一) a seis (六) depois de 周, ex: 周一 segunda-feira (Nota: segunda escreve-se 一 não 二), 周三 quarta-feira; como se diz domingo? 周日 (Sem números!)”.

Depois de se resumir a explicação na coluna F, caso esta ainda exceda o número máximo de caracteres permitido, é necessário tentar colocar parte da informação na coluna E, tendo em atenção para não comprometer a revelação do *flashcard*.

2.4. Manutenção da tradução em casos com caracteres idênticos

Um problema que ocorre frequentemente durante o processo de criação, assim como na tradução de cursos, relaciona-se com o facto de não se manter a mesma tradução nos exemplos, recorrendo à utilização de palavras sinónimas. Embora este, normalmente, não seja um problema para utilizadores que já estão familiarizados com a língua chinesa, quando se desenvolve um curso para iniciantes é importante ter em conta que não manter o mesmo padrão de tradução pode comprometer a aprendizagem do utilizador. No caso de um falante nativo de língua portuguesa, no início da aprendizagem da língua chinesa começa por decorar a palavra e a sua tradução mais comum. Por exemplo, o adjetivo “bonita”, em chinês 漂亮 (*piàoliang*), parte integrante dos vocábulos mais usados por iniciantes, tem como frase de exemplo “我的朋友很漂亮。” (*Wǒ de péngyǒu hěn piàoliang.*) (“A minha amiga é muito bonita”). Neste caso, é importante que, quando se voltar a repetir a palavra “bonita”, se mantenha a mesma tradução, e não se adote um sinónimo, pois este pode gerar algumas dúvidas para a pessoa que está a aprender.

2.5. Dificuldades específicas encontradas durante o processo de criação e tradução de cursos e as suas soluções

Passo agora a individualizar os cursos que apresentaram um maior desafio à sua elaboração devido às dificuldades encontradas, assim como o método adaptado para resolver as mesmas dificuldades durante os quatro meses de estágio na VocApp. Dos vários cursos realizados, foram criados alguns com os seguintes pares de línguas (a primeira língua corresponde à língua que o utilizador conhece e a segunda à que está a aprender): português-inglês, inglês-português, português-chinês e inglês-chinês, sendo que focar-me-ei apenas nos cursos onde o ensino de chinês está presente. Em alguns dos casos que vão ser referidos a seguir, as palavras escolhidas para a lição já existiam. Coube-me a mim fazer a sua tradução e explicação.

De referir ainda que, no contexto das análises que se seguem, uma das maiores dificuldades por mim sentida centrou-se na ausência de utilizadores que realizassem, antes de ser publicado no *website* da empresa disponível para o público, o conteúdo produzido por mim, visto que, se os houvesse, teria sido possível obter um certo *feedback* no que diz respeito aos aspetos de maior dificuldade de aprendizagem. Por conseguinte, poderia tê-los melhorado. Por essa razão, a maioria das dificuldades encontradas foram por experiência própria enquanto estudante de chinês, ou através de pesquisas.

2.5.1. Chinês em 1 dia e Chinês: dia 2

Chinês em 1 dia (em inglês: *Chinese in 1 day*) e *Chinês: dia 2* (em inglês: *Chinese: 2 day*) foram os primeiros cursos nos quais trabalhei. Decidi referi-los no mesmo subcapítulo pois estes dois cursos foram criados com a finalidade de se complementarem.

Estes dois cursos foram originalmente elaborados tendo como público-alvo falantes de inglês cujo objetivo é a aprendizagem da língua chinesa. Foi-me atribuída a tarefa de os traduzir e de explicar em português os vocábulos já existentes em chinês, juntando igualmente algumas informações em falta no curso original. É importante referir que as designações destes dois cursos, embora aludam ao facto de, que, em apenas dois dias, o utilizador consiga adquirir conhecimentos básicos de chinês, procuram somente captar o interesse do utilizador, pois cada curso tem um vocabulário extenso, com cerca de 400 novas palavras no total dos dois cursos, sendo praticamente impossível, na minha opinião, que em apenas dois dias alguém consiga reter tanta informação de uma língua até então desconhecida. Não

obstante, ambos os cursos dão uma introdução geral ao ensino do chinês e referem vocabulário essencial para o início da aprendizagem desta língua

O primeiro problema encontrado foi a falta de *pinyin*. Embora a VocApp tenha ao dispor do utilizador o ficheiro de áudio para cada palavra, é necessário, num curso introdutório à língua chinesa, que seja adicionada a romanização por extenso da palavra e não apenas o seu carácter, para o utilizador começar a ter contacto com os tons em chinês e para facilitar a memorização da palavra. Por esse motivo, decidi introduzir, com a ajuda de dicionários online, nomeadamente o dicionário Pleco e o dicionário Yellow Bridge, em cada coluna F, o *pinyin* de cada palavra.

	A	B	C	D	E	F	G
1	PT	ZH	PT example	ZH example	PT Hint	ZH hint	
2							
3	Coisas	东西	pt	zh	ptzhenday2	vocapp	
4	as coisas	东西	Vou ao supermercado comprar coisas.	我去超市买东西。		lê-se: Dōngxi. Em chinês o plural	
5	nada	没有	Eu não tenho nada.	我什么也没有。		lê-se: Méiyǒu	
6	ninguém	没有人	Não há ninguém aqui.	这里没有人。		lê-se: Méiyǒurén	
7	alguém	有人	Alguém me pode ajudar?	有人可以帮助我吗?		lê-se: Yǒu rén	
8	a caixa multibanco	取款机	Onde é que há uma caixa multibanco?	在哪儿有一台取款机?		lê-se: Qǔkuǎn jī.	
9	a casa	家	A minha mãe está em casa.	我妈妈在家里。		lê-se: Jiā	
10	as notícias	消息	Tens tido notícias do teu irmão (mais novo)?	你弟弟最近有消息了吗?		lê-se: Xiāoxī	
11	a comida	菜	A minha comida favorita é pato à Pequim.	我最喜欢的菜是北京烤鸭。		lê-se: Cài	
12	o pequeno almoço	早饭	É importante tomar o pequeno almoço.	吃早饭很重要。 Em português diz-		lê-se: Zǎofàn	
13	o almoço	午饭	Nós almoçamos à uma da tarde.	我们下午一点吃午饭。		lê-se: Wǔfàn	
14	o jantar	晚饭	Como o jantar rápido!	快吃午饭吧!		lê-se: Wǎnfàn	
15	o café	咖啡	Ela não gosta de beber café.	她不喜欢喝咖啡。		lê-se: Kāfēi	
16	o chá	茶	À noite gosto de beber chá.	晚上的时候我喜欢喝茶。		lê-se: Chá	
17	a água	水	Dá-me um copo de água, por favor.	请给我一瓶水。 O "por favor" em c		lê-se: Shuǐ	
18	o encontro	约会	Hoje tenho um encontro.	我今天有个约会。		lê-se: Yuēhuì	

Figura 13. Criação do curso *Chinês: dia 2* onde é possível ver a introdução ao *pinyin*

É possível notar também, na coluna A, que as palavras introduzidas são acompanhadas dos seus artigos definidos, por exemplo: “as coisas” e “a casa”. Esta regra foi imposta pela empresa em línguas onde se distingue o número e o género das palavras, para facilitar a compreensão dos utilizadores.

Como as palavras já estavam decididas e existiam mais pessoas a traduzir os mesmos cursos em outras línguas, apenas podia modificar ou acrescentar novas linhas nas lições já completas do curso caso encontrasse algum erro. Nesse caso, deveria comunicar o erro aos outros estagiários, que traduziam os mesmos cursos. Por conseguinte, não foi possível acrescentar linhas para introduzir os classificadores que, por vezes, surgiam. Para explicar os classificadores, quando surgia um novo exemplo nos vocábulos apresentados, explicava na coluna F a sua utilização. Por exemplo, no curso Chinês em 1 dia, na linha 19, na palavra “o computador” em chinês “电脑 (*Diànnǎo*) a frase escolhida é: “我有

一台电脑。” (Eu tenho um computador., *Wǒ yǒuyī tái diànnǎo.*) na qual é possível explicar que o classificador para eletrodomésticos é 台 (*Tái*).

Outra dificuldade encontrada no decorrer da tradução do curso *Chinês dia 2*, nas linhas 43 e 44, foram as palavras 或者 (*Huòzhě*) e 还是(*Háishì*) que, em português, correspondem à conjunção “ou”. Em chinês, no entanto, considerando a forma afirmativa ou interrogativa da frase, as palavras usadas são diferentes: 或者 usa-se para frases afirmativas e 还是 para frases interrogativas. Vejamos, portanto, os exemplos presentes no curso para 或者 e 还是:

快来吧! 或者我不去。

(*Kuài lái ba! wǒ bù qù.*)

Vem rápido, **ou** eu não vou.

你喜欢茶还是咖啡?

(*Nǐ xǐhuān chá háishì kāfēi?*)

Gostas de chá **ou** de café?

Para além da tradução dos dois cursos, foi-me ainda atribuída a tarefa de acrescentar conteúdo à última lição de cada um dos mesmos, com a finalidade de ser uma espécie de apontamento com curiosidades, onde apenas constava o título. Esta tarefa no curso *Chinês em 1 dia*, cujo título era “*Intraduzíveis*”, revelou ser uma dificuldade, pois, como eram palavras sem equivalente direto em português, na tradução do exemplo a palavra não seria mencionada. A solução foi inserir na coluna A uma breve explicação para introduzir a palavra em chinês. Exemplos de algumas palavras encontradas:

“partícula interrogativa, usa-se no final das frases” - “吗”

“Gostas?” - “喜欢吗?”

“usa-se no final da frase para expressão admiração ou entusiasmo” - “啊”

“Exato!” - “对啊!”

“partícula imperativa, usa-se no final das frases para expressar uma ordem” - “吧”

“Vamos!” - “走吧。”

2.5.2. Top 1000 de palavras chinesas

Top 1000 de palavras chinesas foi um dos cursos que mais demorou a ser finalizado. Este curso não foi criado por mim, mas sim traduzido. É um curso de vocabulário extensivo e que não deve ser recomendado a iniciantes do chinês devido ao seu complexo conteúdo, pois, embora contenha vocábulos simples, também conta com vocabulário avançado, como, por exemplo, logo no início do curso o verbo “fundar” “建立” (*Jiànlì*). De acordo com o que me foi comunicado, a seleção do vocabulário baseou-se nas palavras mais frequentemente usadas por falantes nativos de chinês, sendo, por isso, a utilização deste curso aconselhada a alunos de chinês avançado como forma de rever o que já conhecem.

The screenshot displays a flashcard interface from the VOCAPP website. At the top, there are navigation links: "Create flashcards", "Courses", and "My flashcards". A search bar indicates "> 700,000 flashcards". The main content area shows a flashcard for the word "diferente" (different) in Portuguese. To the right of the word is a small image of strawberries. Below the word is a sentence: "A minha ideia é diferente da tua." The Chinese side of the flashcard shows the characters "不同" (bùtóng). Below the characters is a sentence: "我的意见和你的不同." and a detailed explanation of the structure: "estrutura: A+ 和/跟 (com) +B +不同 usa-se para indicar que A e B são diferentes; ex. "O meu telemóvel é diferente do teu" 我的手机和...". The interface also shows progress indicators: "33/255" for the Portuguese side and "10/255" for the Chinese side.

Figura 14. Exemplo de *Flashcard* do curso “*Top 1000 de palavras chinesas*” quando passa do para o *website* da empresa

A ordem de apresentação do vocabulário não tem uma sequência predefinida, vocabulário de nível iniciante encontra-se intercalado com vocabulário de níveis mais avançados. Por essa razão, escolhi dar explicações simples para uma melhor memorização. Um exemplo disso é no início do curso a introdução

da partícula 了 (*le*) para a qual optei por escrever apenas: “em chinês, para expressar que a ação terminou, usa-se esta partícula.”; e do verbo ser, 是 (*shì*), onde escrevi: “em chinês os verbos não se conjugam”. Os exemplos dados nestas situações foram os seguintes:

“她是我的朋友。”

(*Tā shì wǒ de péngyǒu.*)

“Ela é minha amiga.”

“我吃饱了。”

(*Wǒ chī bǎole.*)

“Estou cheio.”

Embora este curso já existisse originalmente em inglês, é importante não só traduzir como também fazer a revisão do documento original, de forma a verificar que não existem gralhas nos exemplos e explicações.

2.5.3. Chinês para Crianças

Durante o meu estágio foi-me proposto finalizar um curso já existente que nunca tinha chegado a ser publicado por estar incompleto, de inglês para chinês destinado a crianças, “*Chinese for kids*”. Este curso já se encontrava dividido em várias categorias, era, portanto, necessário escolher o vocabulário adequado e os seus exemplos. Foi necessário não só criar exemplos simples como tentar encontrar exemplos que fossem fáceis para uma criança compreender e ter interesse.

Tendo em conta o público-alvo, decidi acrescentar uma lição sobre os tons no início do curso, uma vez que estes são imprescindíveis à aprendizagem do chinês. Para que a informação pudesse ficar mais facilmente retida na memória da criança, foram criados vários *flashcards* com o mesmo tom mas com diferentes palavras. Assim, com a ajuda do áudio presente na lição, a criança seria capaz de detetar um padrão e distinguir os tons. Por exemplo: 妈 (mãe, *mā*), 他 (ele, *tā*) e 她 (ela, *tā*), três palavras frequentemente usadas todas com o primeiro tom. Para além de explicar que a língua chinesa tem quatro tons e um tom neutro, e que é necessário distinguir os tons para não se dizer uma palavra errada¹¹, foi

¹¹ “Chinese has 4 tones plus a neutral tone, to speak chinese you need to distinguish the tones so you don't say the wrong word!” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

também necessário encontrar uma estratégia que facilitasse a distinção dos tons. Para isso, decidi encontrar ações com as quais a criança estivesse familiarizada no dia-a-dia para que, com elas, fizesse um pequeno teatro (isto, de modo a tentar passar a ideia do som que é necessário fazer para cada tom). Para o primeiro tom, expliquei que este se assemelhava a uma pessoa a falar calmamente¹²; para o segundo, expliquei que parecia que se estava a fazer uma pergunta¹³; para o terceiro, era como se se estivesse a fazer o som “*UAU*”¹⁴; para o quarto, como se se estivesse chateado¹⁵; por fim, o tom neutro, como se se ficasse sem emoções¹⁶.

Outra maneira encontrada para captar a atenção das crianças foi a criação de uma lição com frases e expressões, de modo a proporcionarem a criação de um diálogo para poderem ser usadas no dia-a-dia. Alguns exemplos dessas frases e expressões são: 你叫什么名字? (Como te chamas?, *Nǐ jiào shénme míngzì?*), 谢谢! (Obrigado!, *Xièxie!*) e 早上好! (Bom dia!, *Zǎoshang hǎo!*).

O curso *Chinese for kids* conta ainda com várias lições dos mais diversos tópicos, como “*At school*” (na escola), “*Professions*” (profissões), “*Feelings*” (sentimentos), entre outros. Como o público alvo eram os mais jovens, foi necessário dar mais ênfase ao vocabulário e a utilização do mesmo face às estruturas gramaticais. Desse modo, os exemplos dados para cada nova palavra seguiam o mesmo, trocando apenas a palavra a ser estudada. Atente-se:

Lição sobre as cores, palavras “红色”(vermelho, *hóngsè*) e “黄色”(amarelo, *huángsè*)

这是红色/黄色的。

Zhè shì hóngsè/huángsè de.

Isto é vermelho/amarelo.

Lição sobre locais, palavras “公园”(parque, *gōngyuán*) e “学校”(escola, *xuéxiào*)

我去公园/学校。

Wǒ qù gōngyuán/xuéxiào.

Eu vou ao parque/ à escola.

¹² “TIPS: when you hear the first tone it looks like you are really calm” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

¹³ “Chinese for kids”-TIPS: when you hear the second tone it looks like you are making a question” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

¹⁴ “Chinese for kids”-TIPS: when you hear the third tone it looks like you are saying WOW” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

¹⁵ “Chinese for kids”-TIPS: when you hear the fourth tone it looks like you are angry” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

¹⁶ “Chinese for kids”-TIPS: when you hear the neutral tone it looks you don't have emotions” (Curso *Chinese for kids*) (TdA)

2.5.4. Gramática Chinesa

O curso de Gramática Chinesa A1-B2 foi o último criado durante o estágio na empresa polaca. É um curso que conta com vários pontos gramaticais e explica o seu modo de utilização. Este curso foi criado de raiz, de português para chinês, pelo que foi necessário fazer várias pesquisas em diversos *websites* para conseguir encontrar pontos gramaticais que se adaptassem à categoria em que estavam inseridos, ou seja, do nível iniciante (correspondente ao A1) até ao nível intermédio B2¹⁷.

Antes de começar a explicar estruturas gramaticais, senti a necessidade de fazer uma lição dentro do curso a explicar a utilidade dos classificadores, referindo não só os mais usais, como também alguns mais específicos, como o classificador para cavalos e para seda “匹” (*pǐ*), dado que mais nenhum outro curso até então oferecia tal explicação. Para selecionar os classificadores mais frequentemente utilizados, analisei outros cursos até então criados para o ensino do chinês e escolhi os classificadores mais recorrentes. Para explicar o que eram classificadores no geral e explicar também individualmente cada um, escrevi a explicação “Classificadores são palavras que caracterizam os nomes. A estrutura é normalmente a seguinte: número + classificador + nome ou verbo que se está a classificar.” na coluna E destinada a “dicas” em português. A utilização individual de cada classificador é colocada na coluna F destinada às explicações do *flashcard* em questão, como é possível ver nas figuras 15 e 16, que ilustram a explicação geral e individual no verso do flashcard.

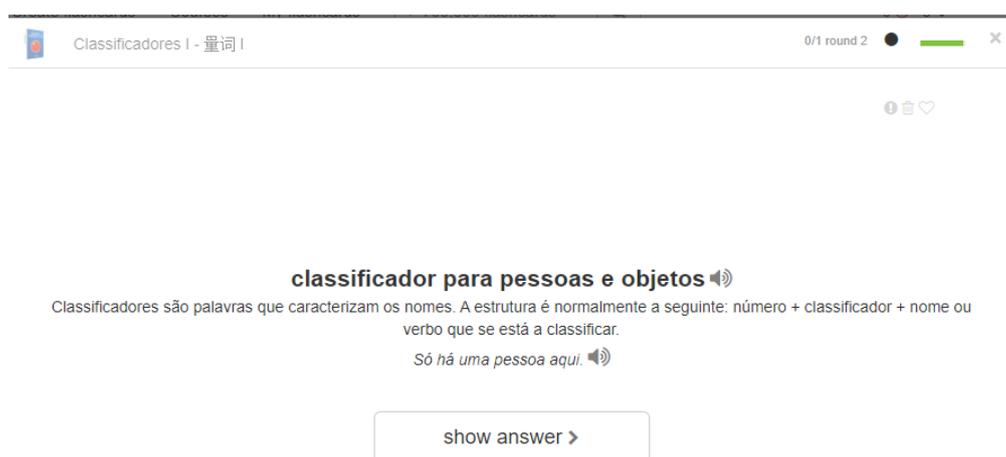


Figura 15. Exemplo de Flashcard (frente), retirado do site da empresa, para o classificador 个 (gè)

¹⁷ “O Quadro Europeu Comum de Referência para as Línguas: Aprendizagem, ensino, avaliação (QECR), de 2001, é um documento do Conselho da Europa, elaborado no âmbito do Projeto Políticas Linguísticas para uma Europa Plurilingue e Multicultural. (...), o QECR define seis níveis comuns de referência, para três grandes tipos de utilizador: o utilizador elementar, o utilizador independente e o utilizador proficiente. Os seis níveis de referência – de A1 a C2 – estão definidos para as várias subcompetências em que se desdobra a competência comunicativa: Compreender: Compreensão do oral e Leitura; Falar: Interação oral e Produção oral e Escrever.” <https://www.dge.mec.pt/quadro-europeu-comum-de-referencia-para-linguas> (consultado a 25-12-2019)



este é o classificador mais usado pois dá para usar com praticamente tudo, usa-se normalmente para pessoas

这里只有一个人。

< revise

I knew it >

Figura 16. Exemplo de Flashcard (verso), retirado do site da empresa, para o classificador 个(gè)

O curso está dividido em lições com cerca de 15 *flashcards* cada. Como já foi referido, começa com lições mais simples, com pontos gramaticais como 也 (*yě*, advérbio "também") 都 (*dōu*, advérbio "todos"), 因为。。。所以。。。 (*Yīnwèi... Suǒyǐ...*, porque... então...) entre outros, e vai aumentando progressivamente o nível de dificuldade.

Uma das dificuldades encontradas no nível iniciante foi a formulação da explicação *em flashcards* de verbos como 会 (*huì*), 能 (*néng*) e 可以 (*kěyǐ*), que podem assumir significados semelhantes, mas que se utilizam de maneiras diferentes. Embora à primeira vista não aparente ser um problema, para um iniciante de chinês é importante explicar logo desde o início os métodos de utilização de palavras com significados idênticos, de forma a, mais tarde, o aluno conseguir utilizar as palavras de maneira mais intuitiva e natural, uma vez que esta dificuldade pode ser comum mesmo alunos já familiarizados com a língua chinesa. Para explicar as diferenças e a maneira empregar cada verbo, comecei por apresentar, na coluna E, outros significados que a palavra pode ter e/ou dicas para o utilizador descobrir a palavra, na coluna F dei a conhecer a maneira como o verbo é utilizado, de forma simples com a finalidade de facilitar a sua memorização, como é possível ver na tabela seguinte.

A	B	C	D	E	F
conseguir /saber	会	Eu consigo falar chinês.	我会说汉语。	para competências	usa-se normalmente para expressar algo que se teve que treinar ou aprender para conseguir fazer
conseguir / poder	能	Ele pode ajudar-te.	他能帮助你。	ser capaz de, também: ter possibilidade para	usa-se normalmente para expressar algo que se consegue fazer e para o qual não teve que aprender, 不能 (algo impossível de se fazer)
conseguir / poder (permissão)	可以	Posso sair mais cedo?	我可以早点走吗?	também: ter possibilidade para	ter permissão para fazer, 不可以 (não tem permissão)

Tabela 1. Explicação dos verbos 会, 能 e 可以, recriação do documento oficial da VocApp.

Por várias vezes surgiram outras palavras com o mesmo significado mas que se usam de maneiras diferentes. Nessas situações, decidi colocar as duas palavras no *flashcard* e fazer a comparação entre as duas. Estas palavras encontram-se maioritariamente no fim do curso, uma vez que queria completar as lições com mais alguma informação antes do término do estágio. As palavras para fazer as comparações foram escolhidas não só por serem referidas em diversos websites consultados, mas também por problemas encontrados ao longo da experiência pessoal na aprendizagem de chinês. As palavras foram as seguintes: 二 (*èr*) e 两 (*liǎng*), uma vez que ambas significam “dois” mas usam-se em contextos semânticos diferentes; 再 (*zài*) e 又 (*yòu*) pois ambos remetem para ações que se repetem; 平时 (*píngshí*) e 平常 (*píngcháng*) que significam ambos “geralmente”; 突然 (*túrán*) e 忽然 (*hūrán*), uma vez que os dois remetem para uma ação que ocorreu subitamente. De forma a consolidar de maneira concisa e compacta, a informação recorri a algumas páginas da *internet*.O resultado encontra-se na tabela seguinte.

A	B	C	D	E	F
comparar "èr" e "liǎng"	二 / 两	Quero dois de cada.	我两个都要。		二 usa-se geralmente com números, dizer o número de telefone etc. ex: 第二次 (segunda vez) , 二月 (fevereiro) , 二楼 (segundo andar) , 第二 (segundo); 两 usa-se quando se quer especificar quantidades ex: 两个小时 (duas horas) , 两天 (dois dias) , 两年 (dois anos)
diferença entre "zài" e "yòu"	再 vs 又	Para a próxima vez eu venho.	我下次再来吧。		再 usa-se para ações que se vão repetir no futuro: suj. + 再 + verbo, também pode ser usado para dizer "outro" suj. + 再 + verbo + obj.; 又 usa-se para expressar uma ação que já aconteceu no passado, suj. + 又 + verbo + 了, ex: 这个人又来了。 Esta pessoa veio cá de novo.
diferença entre "píngshí" e "píngcháng"	平时 vs 平常	Eu normalmente não como carne.	我平常不吃肉。		embora ambos signifiquem "normalmente" têm diferenças, ambos podem ser usados como advérbios: suj. + 平常 / 平时 + verbo, 平常 pode ser usado como adjetivo com o significado "comum" 平时 não ex: (algo) 很平常 。 (algo) é muito comum.

diferença entre "tūrán" e "hūrán"	突然 vs 忽然	O meu telemóvel tocou de repente.	我的手机突然 响了。	ambos podem ser traduzidos como "de repente" mas 忽然 é mais suave, estrutura: 突然 / 忽然 + verbo, mas apenas 突 然 pode ser usado como adjetivo: 突然 + (的) + nome, ex: 这是一场突然的事故。 Este foi um acidente súbito.
--	----------	--------------------------------------	---------------	--

Tabela 2. Comparação de pontos gramaticais, recriação do documento oficial da VocApp, neste caso a coluna E não foi utilizada.

3. Enquadramento Teórico

3.1. Aprendizagem de Línguas Estrangeiras

Entende-se por aprendizagem de língua estrangeira (LE) a aquisição de uma nova língua que pode ser adquirida em espaços fisicamente distantes do local onde é falada, sendo muitas vezes lecionada por professores falantes não nativos. A sua aquisição pode advir da vontade de se contactar com os seus falantes, da ocupação de tempos livres, ou da aquisição de mais uma matéria para o curriculum escolar (Leiria, 2004).

Parte-se do princípio de que quem aprende uma LE, independentemente da idade, já tem conhecimento prévio de outra língua. O típico estudante de língua estrangeira não tem muitas horas de exposição a essa língua, contando apenas com algumas centenas de horas espalhadas ao longo dos anos, uma vez que o contacto com a língua em questão é limitado a um certo número de horas por semana na sala de aula. Uma capacidade comum aos estudantes de línguas estrangeiras de todas as idades é o sentido intuitivo de adaptação. O conhecimento prévio de uma língua ajuda a que o estudante tenha facilidade de detetar padrões para criar frases e formar palavras. (Lightbown & Spada, 2013)

3.1.1. Novas tecnologias para o ensino de Línguas Estrangeiras

Nos últimos anos têm vindo a existir grandes avanços tecnológicos, devido ao “crescimento

exponencial da Internet”¹⁸, que hoje pode ser facilmente usada nas mais diversas invenções tecnológicas, como o computador, o telemóvel, o *smartphone*, o *tablet*, entre outras invenções. Esses avanços tecnológicos têm influenciado o ensino, chegando até a dinamizar as formas de lecionação que cada vez mais recorrem à utilização da informática. Alguns manuais escolares já existem no formato digital, e os utilizadores podem facilmente consultar qualquer informação online através dos motores de busca, bibliotecas virtuais, redes sociais, entre outros. Uma vez que as novas tecnologias estão inseridas na vida social estas estabelecem-se cada vez mais “como agente facilitador no processo ensino/aprendizagem e na construção de conhecimento.”¹⁹ (Santos, 2017).

De acordo com Chen & Chung (2011) desde que exista um computador ou ligação à internet, os estudantes podem aprender uma língua a qualquer altura, sem ser necessário estar num contexto de sala de aula, permitindo assim que o ensino chegue a qualquer lado. Esta facilidade de acesso à informação faz com que os alunos tenham a oportunidade de facilmente aprenderem uma língua estrangeira online, pois “(...) a tecnologia mudou todos os aspetos da vida humana, e a aprendizagem de línguas não foi exceção.”²⁰

Verifica-se um número cada vez maior de utilizadores a darem prioridade ao uso de meios tecnológicos face ao ensino tradicional (Chien, 2015). Os *softwares* de aprendizagem de idiomas assistidos por computador tradução em português (do inglês Computer Assisted Language Learning), conhecidos pela sigla inglesa “CALL”, são muitas vezes utilizados neste contexto, uma vez que o computador combina todas as ferramentas multimédia para atender aos requisitos de aprendizagem de línguas, nomeadamente audição, leitura, oralidade e escrita. Os conteúdos multimédia oferecem ao utilizador um cenário instrutivo animado, aprofundando assim a compreensão sobre os assuntos que está a estudar (Chen & Chung, 2011).

Estes avanços tecnológicos não se ficam apenas pelos computadores. As tecnologias móveis também têm vindo a ganhar muita popularidade o que faz com que surjam cada vez mais aplicações para o ensino móvel, os *softwares* de linguagem assistida móveis, tradução em português (do inglês Mobile Assisted Language Learning), conhecidos pela sigla inglesa “MALL”. Estas aplicações são, por vezes, tão desenvolvidas como as disponíveis para computadores (Godwin-Jones, 2010; Lou, 2018). Estas aplicações móveis, para além de serem bastante desenvolvidas, atraem os utilizadores com a sua

¹⁸ (Santos, 2017, pp. 4)

¹⁹ (Santos, 2017, pp. 5)

²⁰ “(...), technology has changed every aspect of human life and language learning is no exception.” (Chen, 2016, pp. 40) (TdA)

conveniente portabilidade e fácil acesso à internet, possibilitando igualmente a aprendizagem a qualquer momento e em qualquer lugar (Abdullah et al., 2019).

3.2. Introdução aos *Flashcards*: Digital vs Tradicional

Os *flashcards* são cartões com informação frente e verso, sendo que essas informações podem ser palavras, frases ou imagens (Baleghizadeh & Ashoori, 2011 *apud* Supriatin & Rizkilillah, 2018). Os *flashcards* são muitas vezes usados para a aquisição de vocabulário, recorrendo os professores frequentemente a este método para prender a atenção e concentração dos alunos durante as aulas (Supriatin & Rizkilillah, 2018).

Os *flashcards* podem ser encontrados de duas maneiras: em formato eletrónico, através das novas tecnologias, ou em formato papel, muitas vezes usados por professores nas salas de aulas, como é o caso de Santos (2011) que recorreu a esta ferramenta para facilitar o ensino da gramática a duas turmas, uma de inglês do sétimo ano e uma de alemão do décimo ano. O autor descreveu, no seu trabalho, que os alunos já estavam familiarizados com a utilização de *flashcards*, tendo reagido muito natural e positivamente a esta maneira de lecionar as aulas. Como tal, mostraram-se motivados, o que se refletiu no aumento da participação.

De acordo com Altiner (2019), muitos investigadores afirmam que *flashcards* virtuais são mais eficazes que *flashcards* físicos de papel. Os principais benefícios destas ferramentas online face aos em papel residem no facto de os *flashcards* virtuais poderem memorizar o progresso dos utilizadores e, por conseguinte, serem capazes de encontrar as palavras com as quais o utilizador teve mais dificuldades. Além disso, podem ainda sugerir novas palavras com várias explicações multimédia de forma motivar o utilizador. Para Sara Guerreiro (2013), os cartões físicos são um bom recurso na sala de aula para praticar vocabulário e gramática, pois não só são uma boa estratégia para motivar os alunos, como também fomentam a motivação na sala de aula. No entanto, a autora admite que embora seja uma estratégia com resultados, obriga a que o professor perca tempo a preparar o material, além do que, por serem de papel, estão mais facilmente sujeitos à deterioração.

“Entre os fatores que tornam a aquisição de vocabulário novo mais fácil de aprender para os alunos que aprendem uma língua estrangeira está a frequência com que a palavra é vista, ouvida e compreendida.” (Lightbown & Spada, 2013, pp. 62)²¹

²¹ “Among the factors that make new vocabulary more easily learnable by second language learners is the frequency with which the word is seen, heard, and understood.” (TdA)

Os *flashcards* de papel não têm a possibilidade de ter acompanhamento áudio como os seus equivalentes virtuais. Ouvir a palavra que se está a aprender facilita a sua memorização. Na aprendizagem de uma língua estrangeira, principalmente de uma língua com um alfabeto diferente do da língua falada pelo utilizador, como é o caso da língua chinesa, a audição assume um papel fulcral (Li & Tong, 2018). De acordo com os autores supramencionados, comparativamente aos estudantes de chinês que usam *flashcards* de papel, os que usam *flashcards* online demonstram mais satisfação e confiança para a aprendizagem desta língua, dado que estas ferramentas virtuais fornecem vários recursos multimédia que correspondem às necessidades dos alunos, como a mencionada prática fonética que os ajuda a pronunciar corretamente os vocábulos aprendidos.

Embora *flashcards* virtuais tenham mais ferramentas para ajudar na aprendizagem de línguas estrangeiras, principalmente na aprendizagem individual, *flashcards* de papel também apresentam os seus benefícios, especialmente no contexto de sala de aula entre o docente e os alunos. É o caso de Capelas (2014), que utiliza *flashcards* físicos como um tipo de jogo de aula para o ensino do inglês a alunos do 1º e 2º ciclo. Visto que a utilização de jogos no contexto ensino-aprendizagem proporciona uma forma diferente de ensinar conteúdos gramaticais e lexicais, podendo ser usados de maneiras versáteis e propiciando a discussão dos temas expostos, incentivam igualmente o interesse pelas tarefas escolares e criam um ambiente descontraído, ajudando, deste modo, a combater a falta de motivação que, por vezes, ocorre na aprendizagem de uma língua e que pode tornar a aula num momento porventura entediante.

3.2.1. *Flashcards* e a sua memorização

Os *flashcards* têm sido uma das estratégias mais convenientes de estudo através do telemóvel. Uma das principais vantagens do uso de *flashcards* para a aprendizagem de vocabulário diz respeito à não existência de limitações nem de tempo, nem de lugar (Lou, 2018). Outro método de retenção de vocabulário frequentemente usado por alunos são as listas de palavras²². Ou seja, listas onde o aluno escreve palavras da língua estrangeira que está a aprender com a definição dessa palavra na sua língua (Baleghizadeh & Ashoori, 2011). Um exemplo de lista de palavras frequentemente utilizado por

²² "word lists" (TdA) (Baleghizadeh & Ashoori, 2011, pp.1).

aprendentes da língua chinesa é a lista de vocabulário para o exame de chinês HSK (汉语水平考试 *hànyǔshuǐpíngkǎoshì*)²³ (Godwin-Jones, 2010).

De acordo com Nakata (2011), estudos sugerem que os alunos, por vezes, têm a ideia errada sobre o que constitui uma técnica eficaz de aprendizagem, pois acreditam que a aprendizagem por repetição em massa²⁴, aprendizagem, por exemplo, através do uso de listas de palavras, é mais eficaz que aprendizagem por repetição espaçada, aprendizagem, por exemplo, através do uso de *flashcards*. Na realidade, ocorre exatamente o oposto. A repetição em massa requer que os alunos passem um período contínuo de tempo a prestar atenção a uma palavra alvo. Por outro lado, a repetição espaçada, possibilita fazer várias repetições por um longo período de tempo. O vocabulário alvo pode ser revisto em intervalos regulares de tempo até ficar permanentemente memorizado (Altiner, 2019).

Como é sabido, a informação passa da memória a curto prazo para a memória a longo prazo. No entanto, a memória a curto prazo possui espaço limitado para informações, as quais, normalmente, ficam retidas por um período de 20 a 30 segundos. Isto é, para a informação inicial ser armazenada na memória a longo prazo é necessário ser ensaiada. Apenas quando a informação tiver sido revista várias vezes pode ficar consolidada na memória (Schimanke et al., 2015).

3.2.2. Características para o programa de *Flashcards* ideal

Um dos maiores problemas encontrados pela maioria dos aprendentes no início de aquisição de novas línguas é escolher qual método mais se enquadra às suas características (Baleghizadeh & Ashoori, 2011). Quer seja para estudo independente, quer seja como complemento de aulas, antes de se escolher qual a aplicação para a aquisição de uma língua, existem vários aspetos a ter em conta. Ao longo dos anos têm vindo a ser realizados alguns estudos que comparam e analisam aplicações de *flashcards* para determinar quais as mais completas para a aquisição de línguas estrangeiras, entre eles, um estudo que aparece frequentemente referido (Altiner, 2019; Baleghizadeh & Ashoori, 2011; Chien, 2015) é o de T. Nakata (2011), que analisa, com base em diversos critérios, nove aplicações de *flashcards* para determinar qual o “programa de aprendizagem ideal”.

De acordo com este autor, o programa ideal para o estudo através de *flashcards* deveria seguir os seguintes requisitos:

²³ O exame de chinês HSK é um exame internacional destinado a alunos de chinês língua não materna, conta com seis níveis, do HSK 1 ao HSK 6. Os seis níveis do exame HSK correspondem aos seis níveis de referência do QCECR, ou seja, o HSK 1 corresponde ao nível A1, o HSK 2 ao A2, o HSK 3 ao B1 e por aí em diante. http://english.hanban.org/node_8002.htm (Consultado a 28-12-2019)

²⁴ “massed learning” (TdA) (Nakata, 2011, pp.34)

- a) dar ao utilizador a oportunidade de criar os seus próprios *flashcards*, (esta funcionalidade permite ao utilizador ter um estudo mais adequado às suas necessidades ao poder determinar o que estuda, algo que não seria possível com os cursos de *flashcard* pré-definidos);
- b) ter suporte multilingue ou seja, possibilitar a criação e tradução dos *flashcards* para qualquer língua, permitindo, assim, que o utilizador estude línguas com diferentes alfabetos, como o chinês, com as explicações na sua língua materna;
- c) permitir ao utilizador criar *flashcards* com expressões multipalavra²⁵ e expressões idiomáticas, com a explicação de cada palavra; facilitar o adicionar de explicações e pronúncias em formato áudio para além do significado da palavra (também deve ser possível adicionar ficheiros de imagem e de vídeo uma vez que estes auxiliam na aprendizagem);
- d) propiciar o mais facilmente possível a importação de significados, contextos ou ficheiros áudios da base de dados;
- e) possibilitar que o utilizador crie os seus conjuntos de *flashcards* com palavras pertencentes à mesma categoria, por exemplo palavras sinónimas, para fazer com que aprenda com distinção cada palavra;
- f) ser constituídos por dois modos: um modo de apresentação onde são apresentadas novas informações, e um modo de revisão onde o utilizador pode rever o que já aprendeu, em vez de se ter as informações novas misturadas com o que já se conhece na revisão;
- g) oferecer mais do que um tipo de revisão, não sendo tudo revisto seguindo o mesmo padrão;
- h) testar o conhecimento do utilizador aumentando o nível de dificuldade com diferentes exercícios à medida que se revê a matéria;
- i) dar a conhecer vários contextos diferentes nos quais uma determinada palavra pode ser empregue;
- j) ter um número flexível de *flashcards* por lição;
- k) memorizar o desempenho do utilizador e garantir que matérias em que o utilizador tem mais dificuldade são revistas com mais frequência;

²⁵ "multiword" – "expressões multipalavra" (Ranchhod & Carvalho, 2006, pp. 1)

"A *multiword* is a lexical unit formed by two or more words to yield a new concept, different from the composition of the meaning of its elements. For example: chapéu de chuva" (TdA- "Uma multipalavra é uma unidade lexical formada por duas ou mais palavras para produzir uma novo conceito, diferente do significado dos elementos pela qual é composta. Por exemplo: chapéu de chuva") (Portela et al., 2011)

- l) proporcionar ensaios de estudo que vão aumentando à medida que o utilizador vai estudando, por exemplo a revisão de uma determinada informação ocorre um dia depois do primeiro encontro, a segunda uma semana, a terceira em duas semanas e por aí em diante.

Chien (2015) acrescenta que os *flashcards* devem focar-se em desenvolver as capacidades recetivas e produtivas dos utilizadores, e que os *websites* de *flashcards* devem fornecer orientação para facilitar o *login* aos utilizadores.

3.3. Vantagens e desvantagens do uso das novas tecnologias para a aprendizagem de novas línguas com foco nos *flashcards*

O surgimento constante de novas tecnologias, acompanhadas por multimédia, fomentam o crescimento do número de pessoas que, efetivamente, procuram novos métodos de aprendizagem virtual. A multimédia oferece material multissensorial aos utilizadores, ou seja, estimula a visão e a audição. Além do mais, alunos que estudam através de ferramentas virtuais memorizam mais vocabulário do que os colegas que se restringem ao uso do material tradicional (Li & Tong, 2018).

Ferramentas multimédia como os *flashcards* não beneficiam somente o estudo independente. Chen & Chung (2012) analisaram os efeitos de materiais multimédia na aprendizagem do chinês a alunos vietnamitas no contexto de sala de aula. Segundo estes autores, existem várias vantagens na utilização destas ferramentas, já que:

- a) facilitam com que os alunos tenham acesso a informações mais recentes num curto espaço de tempo;
- b) permitem que o estudo seja feito em qualquer lado, sem estar restrito à sala de aula;
- c) ajudam o aluno a compreender conceitos abstratos, por exemplo, através de imagens, por vezes difíceis de explicar por palavras;
- d) estimulam a motivação, o interesse e a concentração do aluno na aprendizagem;
- e) enriquecem a diversidade de materiais no ensino, ou seja, o estudo não se baseia apenas nos manuais tradicionais;

- f) possibilitam que o aluno treine de forma independente, uma vez que estas ferramentas atendem às necessidades de cada aluno e possibilitam que este controle o seu próprio progresso de estudo;
- g) fazem com que o aluno tenha acesso a uma ampla variedade de materiais, não apenas os fornecidos pelos professores.

De acordo com Li & Tong (2018), *flashcards* virtuais são uma ferramenta com resultados positivos na aquisição de vocabulário de uma língua estrangeira. Acredita-se que *flashcards* são eficazes quando comparados a outras ferramentas como listas de palavras anteriormente referidas, pois os primeiros podem ser facilmente separados por categorias. Facilitam, desde modo, que o utilizador foque a maioria do seu tempo na matéria que tem mais dificuldade (Baleghizadeh & Ashoori, 2011).

Embora as novas tecnologias sejam bastante convenientes, não se deve depender apenas nestas ferramentas. Para Chen & Chung (2012), o uso excessivo das novas tecnologias também pode trazer resultados negativos. Por conseguinte, para melhores resultados, o ensino tradicional e as novas tecnologias devem completar-se. No seu estudo, os autores mostram que estas ferramentas multimédia não têm apenas vantagens, apresentando também algumas desvantagens, nomeadamente:

- a) é importante escolher o método que mais se adequa a cada pessoa, como foi referido anteriormente, pois o uso do material incorreto pode ter consequências negativas na aprendizagem distraindo o utilizador em vez de o motivar para aprender;
- b) o uso em demasia das novas tecnologias na sala de aula pode ter o efeito contrário do pretendido e fazer com que o aluno deixe de prestar atenção à mesma;
- c) também no contexto sala de aula, se o professor estiver dependente destas ferramentas para lecionar, caso algo não funcione, como, por exemplo, algum ficheiro não abrir, pode comprometer o resto da aula;
- d) falta de interação interpessoal, o estudo independente pode ser entediante para alguns utilizadores devido à falta de interação com professores e colegas;
- e) necessidade constante de persistência, porquanto o utilizador é facilmente distraído na aprendizagem de novas línguas através de aplicações informáticas podendo acabar por perder a motivação.

Outro problema que surge frequentemente na utilização de aplicações informáticas do género reside no facto de os alunos que as utilizam não respeitarem os intervalos de tempo, preferindo o estudo

em massa (principalmente na véspera de algum teste ou exame). Ao juntarem demasiada informação, não permitem que esta fique consolidada através de várias revisões, acabando por se esquecerem de tudo o que estudaram no fim (Schimanke et al., 2015).

É importante ter também em conta o estado emocional dos alunos. Algumas aplicações destinadas ao ensino de línguas, particularmente de línguas que exigem mais trabalho por parte do utilizador como é o caso do chinês, desenvolvem exercícios demasiado complicados. Embora se aconselhe a que os exercícios aumentem gradualmente a dificuldade (Nakata, 2011), essa dificuldade deve ser moderada, pois exercícios muito complicados fazem com que o utilizador fique com demasiada ansiedade e acabe por evitar o estudo (Wang, 2012).

3.4. Ensino do Chinês como Língua Estrangeira através do uso das novas tecnologias

A língua chinesa tem ganhado grande popularidade, especialmente nos últimos anos, e cada vez mais é lecionada em todo o mundo. O chinês é atualmente uma das seis línguas oficiais da Organização das Nações Unidas²⁶ (Chen & Chung, 2011). Para Song (2015), uma das principais razões pela qual as pessoas deliberadamente decidem aprender uma língua estrangeira como o chinês reside na necessidade de utilizar essa aptidão para o mundo do trabalho.

Com a crescente importância económica e política da China, surgem cada vez mais caracteres chineses novos (Low et al., 2014). Como foi referido anteriormente, o facto da língua chinesa ter um alfabeto diferente apresenta uma dificuldade acrescida para quem está a aprender a língua (Li & Tong, 2018). Para se memorizar os caracteres, é necessário memorizar a ordem de traços e compreender as partes que os constituem. Estima-se que, para se ser capaz de ler um jornal chinês, é necessário conhecer cerca de três mil caracteres (Mason & Zhang, 2017 *apud* Sung, 2012). Outra razão pela qual o chinês é considerado difícil de aprender como língua estrangeira, especialmente para os ocidentais, deve-se à sua fonética.

De acordo com Mason & Zhang (*apud* Sung & Wu, 2011) para se dominar a língua chinesa é obrigatório saber pronunciar, reconhecer, produzir e compreender os caracteres mais usados. Por esse motivo, os alunos passam a maior parte do tempo de estudo a decorar caracteres. Atualmente, existem

²⁶<https://www.un.org/en/sections/about-un/official-languages/> (consultado a 02-12-2019)

várias aplicações tanto *online* e *offline* com diversos métodos de ensino, maioritariamente focadas na aquisição de vocabulário, que permitem facilitar a aprendizagem do CLE (Low et al., 2014).

O uso de ferramentas multimédia para a aprendizagem do chinês ajuda os alunos a aprenderem a língua através do uso de imagens, animações e sons. Acredita-se que a utilização das mais diversas ferramentas multimédia pode não só ajudar na aprendizagem da língua chinesa, como também ajuda a divulgar a cultura chinesa em todo o mundo (Chen & Chung, 2011 *apud* Shi, 2003; Chen, 1997). De acordo com (Chuang, 2016), existem mais de 40 aplicações móveis disponíveis destinados ao ensino do chinês. “As principais categorias para essas aplicações móveis são: lições estruturadas, dicionários, *flashcard*, jogos, *pinyin*, escrita de caracteres chineses, e lições através de vídeos.”²⁷

É importante referir, no entanto, que a maioria das aplicações para o ensino do CLE está muitas vezes condicionado ao conjunto de línguas inglês-chinês. Caso o utilizador não domine a língua inglesa, a aprendizagem pode ficar comprometida (Chen & Chung, 2012). Muitas das aplicações para o ensino do CLE têm limitações, funcionando apenas através de memorização e repetições, como Low et al. (2014, pp. 584) descrevem: “assemelham-se a como um papagaio a aprender a falar”²⁸, o que acaba por fazer com que o utilizador perca a motivação e desista de aprender.

3.4.1. Dicionários *online* para a aprendizagem do CLE

Dicionários *online* são muitas vezes favorecidos pelos alunos face aos tradicionais, devido à facilidade e rapidez de utilização (Mason & Zhang, 2017 *apud* Nyikos & Macaro 2007). Estes dicionários, como a maioria das aplicações de aprendizagem de línguas, estão disponíveis em inglês e permitem que os utilizadores procurem o vocabulário através dos caracteres, do *pinyin* ou da tradução da palavra.

Vários autores (Abdullah, 2019; Chuang, 2016; Mason & Zhang, 2017) escrevem sobre diversos dicionários *online*, havendo um referido frequentemente como sendo dos favoritos dos utilizadores, o Dicionário Pleco²⁹. Este dicionário está disponível gratuitamente (versão base) para os sistemas Android e iOS e, para além de conter definições de vocabulário, possui também áudio e exemplos do uso das palavras. Neste dicionário, é também possível guardar o vocabulário e criar listas de *flashcards*.

²⁷ “The main categories of the Chinese language learning applications are: structured lessons, dictionary, *flashcard*, game, *pinyin*, writing Chinese characters, and using video lessons.” (Chuang, 2016, pp. 115) (TdA)

²⁸ “(...) is alike on how a parrot learns to speak.” (Low et al., 2014, pp. 584) (TdA)

²⁹ <https://www.pleco.com/> (consultado a 04-12-2019)

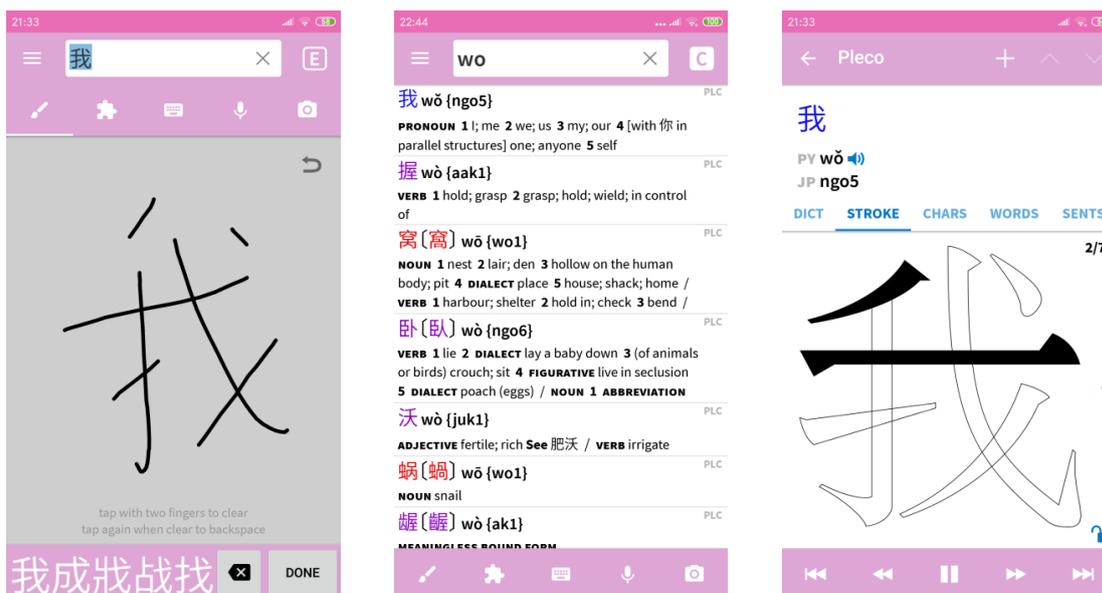


Figura 17, Figura 18 e Figura 19. Dicionário Pleco em versão Android, pesquisa da palavra “eu”

Embora o dicionário Pleco seja o mais frequentemente referido existem também, outros dicionários conhecidos para a pesquisa de vocabulário chinês, são alguns deles, por exemplo, o dicionário Yellow Bridge³⁰, que tal como o Pleco permite não só a procura de palavras, como também o estudo através de *flashcards* e o dicionário chinês *(Hǎi cí cídiǎn)*³¹, que de acordo com o seu *website* “foi o primeiro dicionário *online* a fornecer serviços na China”³². Ambos os dicionários estão disponíveis em formato *website* e em aplicações móveis.

3.4.2. Ensino do chinês através de *flashcards*

Os *flashcards* são o método de aprendizagem do CLE mais conhecido, sendo que o utilizador repete os *flashcards* até memorizar o vocabulário (Low et all., 2014). De acordo com Chuang (2016), *flashcards* para a aprendizagem do chinês dividem-se em duas categorias: aplicações para o utilizador criar os seus próprios *flashcards*, e aplicações com listas de vocabulário já pré-definido.

Um benefício do uso de *flashcards* virtuais para a aquisição da língua chinesa face a *flashcards* de papel é o acompanhamento áudio (Li & Tong, 2018). Conforme Mason & Zhang (2017), alunos do nível iniciante de chinês utilizam aplicações onde lhes é possível ouvir e treinar a pronúncia das palavras.

³⁰ <https://www.yellowbridge.com/> (consultado a 20-12-2019)

³¹ <http://dict.cn/> (consultado a 20-12-2019)

³² “(...)是国内率先提供服务的在线词典,(...)”.<http://about.dict.cn/introduce> (consultado a 20-12-2019) (TdA)

Li & Tong consideram o uso de *flashcards* benéfico tanto para professores como alunos, podendo ser incorporados no planos de aula dos docentes, com a finalidade de cativar a atenção dos alunos para a aprendizagem e/ou revisão de vocabulário.

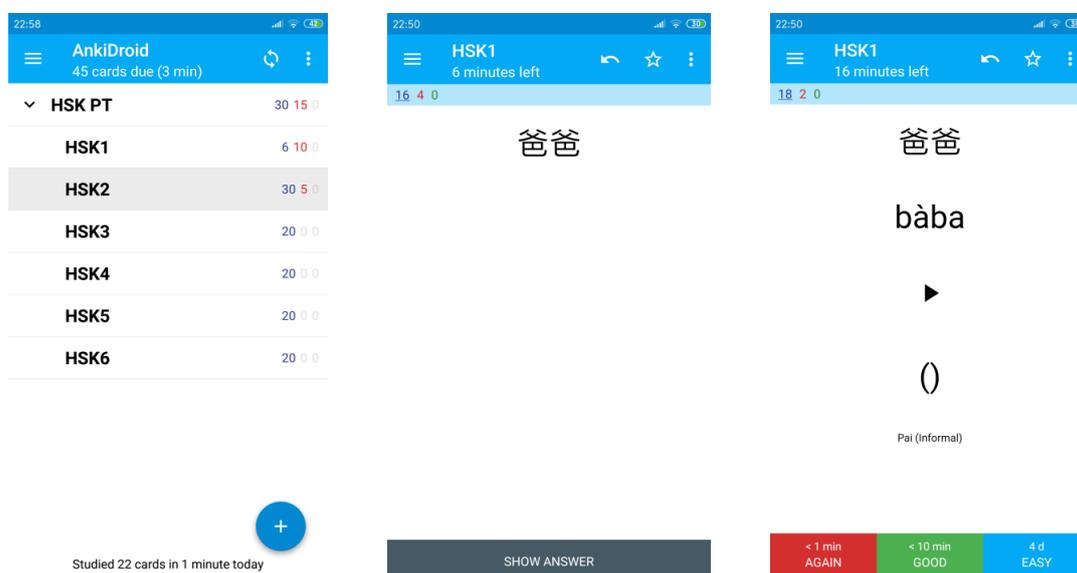


Figura 20, Figura 21 e Figura 22. Anki versão Android com cursos de HSK personalizados e *flashcard* com a palavra “pai”

Uma vez que *flashcards* são o método mais conhecido para a aprendizagem do chinês, existem muitas aplicações com este método. Uma das mais referidas é o Anki³³ (Altiner, 2019; Chuang, 2016; Godwin-Jones, 2010), uma aplicação simples para a aquisição de vocabulário, oferecendo definições, explicações e anotações. Podem ser adicionados áudios, imagens e notas (Godwin-Jones, 2010). O utilizador pode importar *flashcards* já existentes no site ou criar os seus próprios *flashcards*, possibilitando assim que as explicações estejam na sua língua materna. De acordo com Altiner (2019), os alunos gostam de utilizar o Anki e consideram uma aplicação de simples utilização. No entanto, também apresenta algumas limitações, como, por exemplo, o tempo prolongado para iniciar o programa.

3.4.3. Outros métodos interativos especializados para a aprendizagem do chinês

Embora aplicações de *flashcards* e dicionários virtuais sejam os métodos mais frequentes para a aprendizagem do chinês, existem, efetivamente, outros métodos. Aplicações destinadas ao estudo do *pinyin* e tons são aconselhados a estudantes do nível básico ou intermédio do chinês (Chuang, 2016).

³³<https://apps.ankiweb.net/> (consultado a 05-12-2019)

DuChinese³⁴ é uma aplicação móvel para o ensino do chinês que permite ler e ouvir histórias em chinês com a possibilidade dos caracteres serem acompanhados por *pinyin*. Os tópicos das histórias incluem conversas do dia-a-dia, cultura chinesa e eventos atuais³⁵. Embora estejam disponíveis gratuitamente bastantes conteúdos, o aprofundamento de certos assuntos, ou, até mesmo, a leitura de capítulos completos, exige uma subscrição paga.

Aplicações criadas para a prática da audição do chinês utilizam muitas vezes vídeos acompanhados com áudio. Porém, segundo Chuang (2016), muitas destas aplicações não são gratuitas. Uma aplicação para o treino da audição da língua chinesa chama-se ChinesePod³⁶ (Chuang, 2016; Godwin-Jones, 2010), esta aplicação permite aos utilizadores estudarem através de lições áudio e lições vídeo e ainda usarem o dicionário virtual, ainda que grande parte das funcionalidades sejam pagas.

Existem também aplicações com foco no ensino dos caracteres chineses, especialmente a ordem de traços dos mesmos, permitindo que o utilizador escreva no ecrã tátil (Chuang, 2016). De acordo com Mason & Zhang (2017), Skritter³⁷ é uma das aplicações que estudantes de chinês utilizam para o ensino de caracteres. Esta aplicação também permite o estudo através do uso de *flashcards* e o seu foco centra-se na aprendizagem dos caracteres chineses, embora tenha vários tipos de lições (como, a título de exemplo, chinês para iniciante, chinês para negócios, entre outros). Todavia, esta aplicação apenas permite ao utilizador 7 dias para a experimentar gratuitamente.

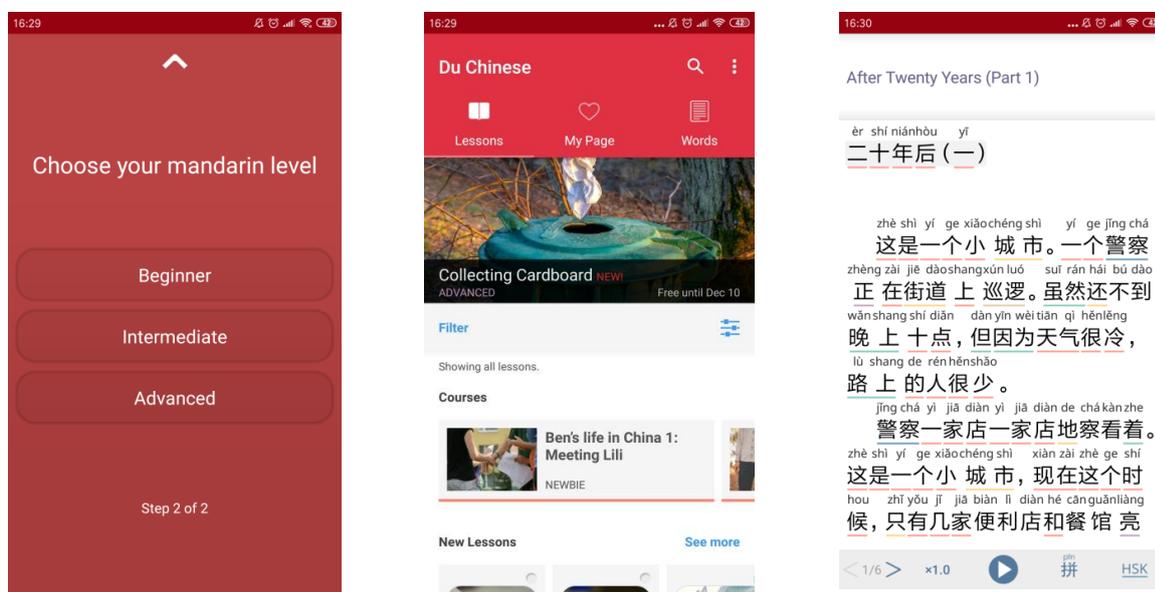


Figura 23, Figura 24 e Figura 25. Aplicação DuChinese versão Android, páginas principais e exemplo de leitura.

³⁴<https://www.duchinese.net/> (consultado a 06-12-2019)

³⁵<https://www.digmandarin.com/best-chinese-language-learning-apps.html> (consultado a 06-12-2019)

³⁶<https://chinesepod.com/> (consultado a 06-12-2019)

³⁷<https://skritter.com/> (consultado a 06-12-2019)

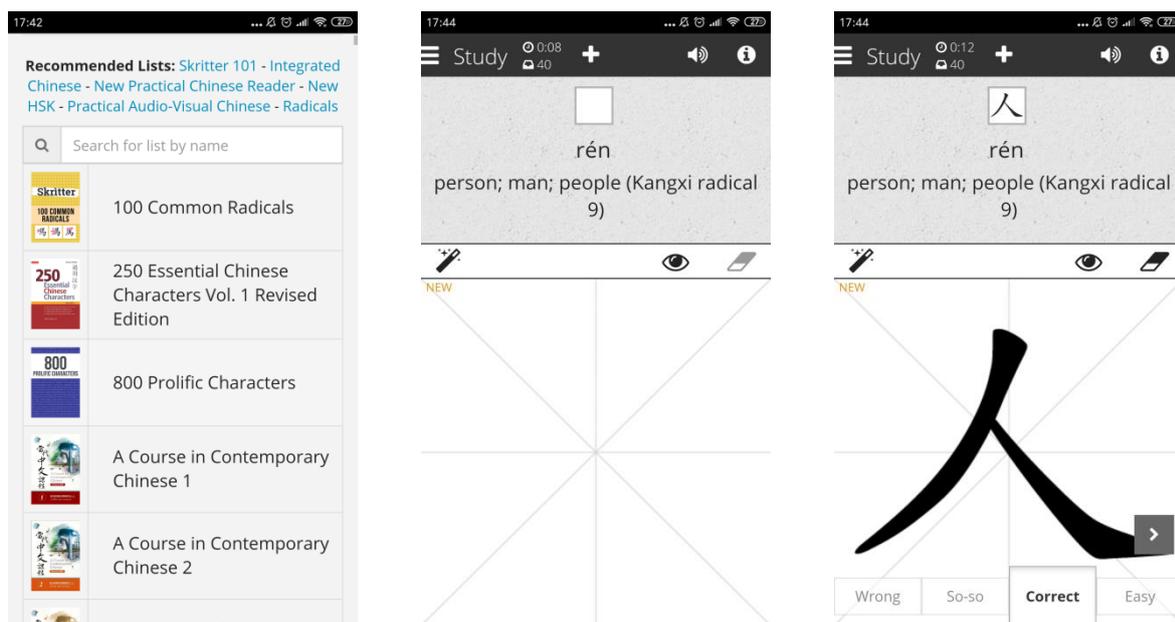


Figura 26, Figura 27 e Figura 28. Skritter versão Android durante o período experiencial de 7 dias, treino da escrita do carácter “*rén*” (pessoa).

3.5. Inquérito online sobre a utilização de aplicações informáticas

Durante a realização do estágio na empresa VocApp e deste relatório foi criado um inquérito online realizado por mim para determinar a posição e testar o conhecimento das pessoas face a aplicações informáticas para a aquisição de línguas estrangeiras. Este inquérito criado foi através do Google Forms, uma ferramenta da Google que permite a criação de inquéritos online. Cento e sessenta e uma pessoas, de diversas faixas etárias e origens, responderam ao inquérito online. Todavia, apenas cento e quarenta e oito inquéritos foram aprovados, dado que treze dessas respostas não eram congruentes com o modelo aplicado. O questionário conta com nove questões, disponíveis em português e em inglês, que se dividem em cinco questões de escola múltipla, duas de resposta curta e duas de resposta extensa. Nenhuma das respostas pôde ser editada após a sua submissão. Este questionário tem apenas o intuito de recolher as opiniões de algumas pessoas face à aquisição de línguas estrangeiras através do uso das novas tecnologias.

Já usou alguma aplicação informática para aprender uma LE?

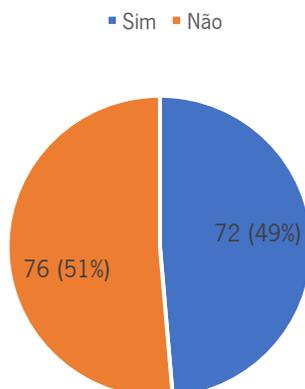


Gráfico 1

No Gráfico 1, como é possível verificar, a questão “Já alguma vez usou uma aplicação informática para aprender novas línguas?”, obteve uma maioria de “não”, no entanto, apenas por uma minoria de quatro questionários, 49% confirma já ter utilizado aplicações para aprender uma LE. Estes resultados não se revelam surpreendentes, na minha opinião, pois as novas tecnologias, principalmente os dispositivos móveis, fazem parte do quotidiano da maioria das pessoas e começam a surgir cada vez mais estudos sobre a utilização dos mesmos na aquisição de línguas (Santos, 2017).

Para a segunda questão, “Se sim, qual aplicação usou e qual língua aprendeu?”, foi necessário agrupar as respostas entre aplicações e línguas, e, dentro desses dois conjuntos, determinar quais as aplicações e quais as línguas cada utilizador estudou. É importante mencionar que nem todos os inquiridos, que efetivaram “sim” na pergunta anterior responderam à segunda questão. Existiram também respostas onde apenas foram mencionados os nomes das aplicações usadas e outras onde apenas referiram as línguas que aprenderam. No que diz respeito às aplicações utilizadas, 54 pessoas deram a conhecer as aplicações que utilizaram, cinco pessoas referiram ter utilizado duas aplicações, três pessoas três aplicações e uma pessoa referiu quatro aplicações informáticas. Quanto às línguas estudadas, foram obtidas 52 respostas, conjunto dentro do qual duas pessoas referiram ter estudado duas línguas e outras duas pessoas terem utilizado aplicações para estudarem três e cinco línguas.

Que aplicações informáticas utilizou?

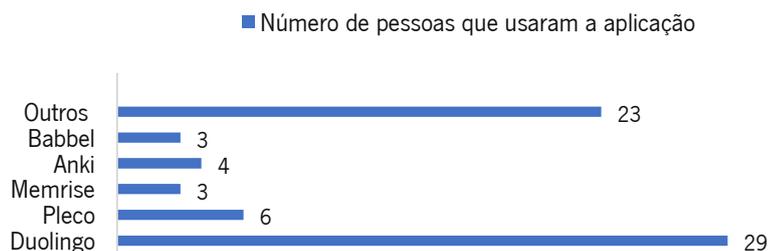


Gráfico 2

Como é possível ver no Gráfico 2, a aplicação mais vezes referida foi o Duolingo³⁸, uma plataforma de aprendizagem de línguas gratuita disponível para Windows, Android e iOS (Settles & Meeder, 2016). Duolingo oferece uma ampla variedade de línguas como chinês, coreano, espanhol, polaco, japonês, entre muitas outras. Esta aplicação dispõe de lições com vários jogos para motivar os utilizadores para a aprendizagem de línguas, como um sistema de pontos que, consoante as respostas certas ou erradas por parte do utilizador, permite subidas e descidas. Atingindo o valor de dez pontos, a lição fica finalmente completa. A aplicação ainda oferece sugestões para os utilizadores maximizarem a qualidade de estudo (Chen, 2016). “Estudos anteriores sugerem que 34 horas de Duolingo equivalem a um semestre inteiro de ensino de espanhol em nível universitário”³⁹.

Na categoria de “Outras”, encontram-se várias aplicações como Duchinese, já referido anteriormente. Foi também referido nessa categoria a aplicação 中葡通⁴⁰(*Zhōng pú tōng*), conhecida em português por *Diz lá*, uma aplicação gratuita criada pelo Instituto Politécnico de Macau destinada ao ensino da língua portuguesa a chineses.

Que línguas aprendeu?



Gráfico 3

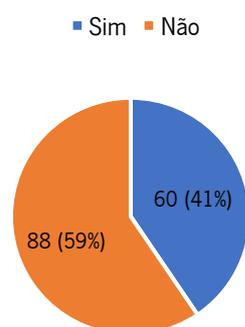
³⁸<https://pt.duolingo.com/> (consultado a 08-12-2019)

³⁹“Early research suggests that 34 hours of Duolingo is equivalent to a full semester of university-level Spanish instruction.” (Settles & Meeder *apud* Vesselinov & Grego, 2012, pp. 1849) (TdA)

⁴⁰<http://cpelelab.ipm.edu.mo/dizla/> (consultado a 08-12-2019)

No Gráfico 3, vemos que as línguas mais estudadas foram o Inglês e o Chinês. Estes resultados podem dever-se ao facto de a língua inglesa ser a língua mais estudada a nível mundial, estimando-se que uma em cada cinco pessoas consiga falar ou compreender um pouco inglês⁴¹. A língua chinesa é a língua com mais falantes nativos no mundo⁴² e a sua popularidade tem vindo a crescer globalmente. De acordo com Chen & Chung (2011), mais de cem países lecionam o chinês a nível universitário. Na categoria “outros” encontram-se o neerlandês, o norueguês, o russo, o japonês e o sueco.

Sabe o que são flashcards?



Já estudou com flashcards?

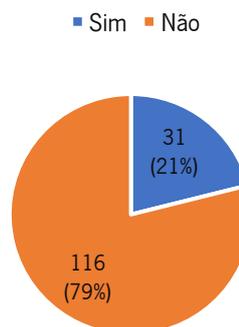


Gráfico 4 e Gráfico 5

Ao longo do relatório, os *flashcards* foram o método mais referido para o ensino de línguas estrangeiras, não só por estarem relacionados com o estágio realizado mas, também por serem uma ferramenta prática que permite aos utilizadores reverem o que estudaram, dando ênfase à matéria que têm mais dificuldades. Por essa razão, as questões 3-5 deram destaque à aprendizagem através de *flashcards*. A partir dos Gráficos 4 e 5, podemos ver que 41% das pessoas dizem saber o que são *flashcards*, ainda que apenas 21% das pessoas tenham efetivamente usado este método de estudo.

Requeri ainda que os inquiridos que afirmaram saber o que era um *flashcard* explicassem o que entendiam pelo termo. Entre as respostas obtidas, maioritariamente positivas, destacam-se as seguintes:

- “São cartões com dois lados, podendo ter de um lado a palavra/frase na língua materna ou numa língua falada e do outro a palavra/frase na língua a ser aprendida. Às vezes, em vez da palavra/frase na língua materna ou numa língua falada, é usada uma imagem.”;
- “Cartões que dizem as perguntas à frente e as respostas por trás.”;

⁴¹<https://www.eurocentres.com/blog/5-great-reasons-learn-english> (consultado a 09-12-2019)

⁴²<https://pt.babbel.com/pt/magazine/os-10-idiomas-mais-falados-no-mundo/> (consultado a 09-12-2019)

- “Cartões com informação na frente e no verso”;
- “Ideia geral num verso, no outro um breve desenvolvimento do mesmo ou explicação

Acha que foi útil o uso da aplicação para a aprendizagem de uma LE?

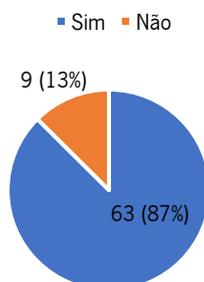


Gráfico 6

Quando questionados “Acha que foi útil o uso de aplicações informáticas para a aquisição de uma nova língua?”, os inquiridos, na sua maioria, efectivou a sua resposta, mesmo que não tivessem respondendo afirmativamente quanto à experiência de uso deste tipo de aplicações. Como tal, foi necessário fazer uma seleção das respostas, sendo que apenas as respostas das pessoas que tinham afirmado ter utilizado aplicações deste género foram consideradas. A partir do Gráfico 6 podemos ver, que a maioria das pessoas se encontra satisfeita com os métodos de aprendizagem mencionados.

A maioria dos estudos que existem sobre a aquisição de uma LE a partir de aplicações informáticas utiliza estas ferramentas como meio de revisão ao estudo no contexto sala de aula e não como meio independente de estudo, como por exemplo é possível ver nos artigos de Chen & Chung(2011) e de Li & Tong(2018). Por esse motivo, decidi perguntar “Acha que é possível aprender uma língua apenas através do uso de aplicações informáticas?” para ficar a conhecer outras opiniões.

Acha possível aprender uma LE apenas através do uso de uma aplicação informática?

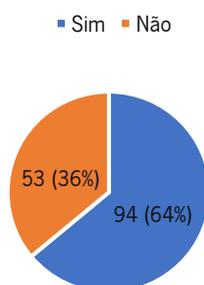


Gráfico 7

Contrariamente à maioria dos estudos referidos neste relatório, a maioria das pessoas (64%) acredita que se pode adquirir uma LE unicamente através do uso de aplicações informáticas. Contudo, durante o processo de análise das respostas, reparei que a maioria das pessoas que dizia ser possível a aprendizagem de uma LE exclusivamente através destas ferramentas de ensino nunca o tinha experimentado. Várias pessoas referiram que uma das razões pela qual não acreditavam ser possível o uso exclusivo destes métodos de ensino devia-se ao facto de não ser possível praticar a oralidade e de não terem alguém para expor as dúvidas no momento. Essas razões também foram enumeradas nas desvantagens como se pode ver no Gráfico 8.

Neste relatório, foram referidas as vantagens e desvantagens das novas tecnologias para a aquisição de uma LE. Neste sentido, de forma a conhecer outras opiniões a última questão do inquérito “Na sua opinião quais as desvantagens da utilização de apenas aplicações informáticas para a aprendizagem de uma nova língua?” tem como objetivo mostrar de um modo generalizado quais as maiores dificuldades da utilização destas ferramentas.

De acordo com o Gráfico 8, a maior desvantagem destes métodos de ensino reside no facto de existir pouco contacto com a língua a nível oral, ou seja, existem poucos ou nenhuns exercícios que permitam treinar essa parte do estudo. Por conseguinte, as pessoas mostram preocupação com o aperfeiçoamento da pronúncia uma vez que não é possível o treino da oralidade. Na categoria de “outro”, estão inseridas desvantagens que foram menos vezes referidas, por exemplo:

- a falta de aspetos culturais importantes para a aprendizagem de uma língua; o não ensino de vocabulário corrente (palavras que se usem no dia-a-dia e que apenas se podem compreender através de diálogos);
- demasiado foco no vocabulário;
- não compreender como se emprega o vocabulário;
- dificuldade em consolidar a gramática e construir frases;
- falta de confiança para utilizar o que aprendeu com nativos da língua em questão.

Desvantagens da utilização exclusiva de aplicações informáticas para aquisição de uma LE

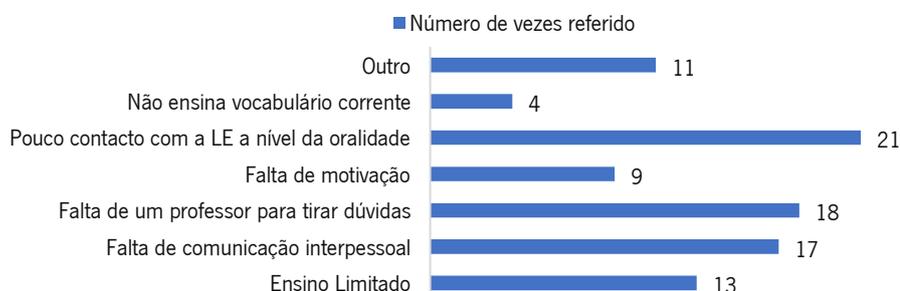


Gráfico 8

A presença de uma entidade que permita o esclarecimento de dúvidas e auxilie na correção dos exercícios, assim como a necessidade de contacto interpessoal para debater ideias, foram também foram desvantagens referidas. Na categoria de ensino limitado, foi referido que as aplicações podem, por vezes, focar-se demasiado em conteúdos ou padrões específicos, o que pode limitar o estudo em vez de o fazer mais dinâmico. Como refere Nakata (2011) é importante que as aplicações variem no conteúdo e utilizem diferentes exercícios com diferentes níveis de dificuldade, caso contrário o utilizador vai distrair-se e até mesmo acabar por perder a motivação para continuar a estudar.

Conclusão

Durante os quatro meses de estágio na empresa VocApp, situada na Polónia, tive a oportunidade de conviver e aprender com culturas das quais não estava familiarizada, o que, na minha opinião, foi sem dúvida uma experiência enriquecedora, não só para a minha futura vida profissional, como também para a minha vida pessoal. Uma vez que a equipa de funcionários presente nas instalações da VocApp, onde me encontrava, era, na maior parte das vezes, constituída por estudantes de Erasmus, foi possível aprender sobre outras culturas. Embora, por vezes, tenham surgido algumas dificuldades e contratempos (maioritariamente devido ao facto de não falar a língua do país em questão, o polaco), foram esses mesmos obstáculos encontrados que me fizeram crescer enquanto pessoa.

No decorrer do estágio procurei utilizar os conhecimentos adquiridos tanto na Licenciatura em Línguas e Culturas Orientais como no Mestrado em Estudos Interculturais Português/Chinês: Tradução, Formação e Comunicação Empresarial para desempenhar as funções que me foram atribuídas. Ainda que tivesse conhecimento prévio das matérias de chinês sobre as quais se insidia o meu trabalho, tanto a realização como a tradução de cursos e lições exigiram que refizesse a minha maneira de ver as coisas, e tentasse aprender o ponto de vista de iniciantes da língua chinesa, uma vez que, como era para um curso *online* não era possível ver a reação dos utilizadores em relação à matéria, como é possível de ver, por exemplo, numa sala de aula.

Uma das maiores dificuldades encontradas durante a realização do trabalho deve-se ao facto de existir um limite de 250 caracteres imposto para as explicações presentes nos *flashcards*, e de ser exigido que essas mesmas sejam o mais breve possível, sendo necessário a reformulação da explicação ou a abreviação de alguns dos termos, o faz com que, por vezes, possa não ser fornecida toda a informação necessária para a aprendizagem de um determinado assunto, sendo, na minha opinião, aconselhável o uso de outros materiais que possam auxiliar o estudo.

Para o enquadramento teórico, foi necessário procurar informação sobre a utilização das novas formas de ensino, através de aplicações ou *websites*, para a aquisição de línguas estrangeiras, com foco na língua chinesa. Durante a realização deste capítulo, notei que não existiam muitos estudos sobre o assunto, e que, a maioria dos estudos que existem focavam-se no ensino do inglês como língua estrangeira, este fenómeno pode dever-se ao facto destes métodos de aprendizagem serem ainda relativamente novos e do inglês ser a língua mais estudada a nível mundial. Reparei também, que a maioria dos estudos que abordam este tema consideram estes métodos de ensino como um método auxiliar para a revisão da matéria aprendida no contexto sala de aula. Esta pesquisa serviu ainda para

conhecer vários tipos de aplicações com diferentes metodologias para a aquisição de línguas, sendo que, o estudo através de *flashcards* virtuais (cartões virtuais que contém informação dos dois lados, e que auxiliam na memorização de informação), foi o mais frequentemente referido.

No último capítulo, foi também realizado um questionário *online* com o objetivo de dar a conhecer a opinião de algumas pessoas face a estes métodos de ensino através das novas tecnologias. Foram obtidas 148 respostas, feitas a pessoas de diferentes faixas etárias e nacionalidades, 49% das pessoas que responderam ao inquérito afirmam já ter utilizado estes métodos de ensino, o que mostra que estes métodos, embora ainda sejam novidade têm grande adesão. As respostas também deram a conhecer que muitas das pessoas sabiam o que eram *flashcards*, mesmo sem nunca terem estudado através deste método. Através deste questionário foi também possível ficar a conhecer quais as desvantagens da utilização destes métodos de ensino para as pessoas que responderam ao questionário. Curiosamente, a maioria das respostas obtidas, como, por exemplo “falta de um professor para tirar dúvidas” ou “falta de motivação” foram problemas frequentemente referidos em alguns dos estudos consultados.

Este trabalho contribuiu para o aprofundamento do meu conhecimento em relação ao estudo de línguas estrangeiras através aplicações/*websites* informáticos. Em conclusão, embora, não existam muitos trabalhos que abordem este tema, acredito que seja uma questão de tempo para começarem a surgir mais, uma vez que estes métodos de aprendizagem estão cada vez mais populares. Apesar destes métodos não substituírem o ensino no contexto sala de aula na íntegra, podem auxiliar o estudo individual.

Bibliografia Virtual

- Abdullah, N. A. C., Tajuddin, A. J. A., Soon, G. Y. (2019). Mandarin Students' Perceptions of Smartphone Applications in Mandarin Learning. *Universal Journal of Educational Research*, 7(9A), 61–70. Consultado em Novembro 24, 2019, em <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.071608>
- Altiner, C. (2019). Integrating a Computer-Based Flashcard Program into Academic Vocabulary Learning. *Turkish Online Journal of Educational Technology - TOJET*, 18(1), 44–62. Consultado em Novembro 18, 2019, em <https://eric.ed.gov/?id=EJ1201649>
- Baleghizadeh, S., Ashoori, A. (2011). The Impact of Two Instructional Techniques on EFL Learners' Vocabulary Knowledge: Flash Cards versus Word Lists. *MEXTESOL Journal*, 35(2). Consultado em Novembro 18, 2019, em <http://mextesol.net/journal/public/files/f0933b3f829ea3e398a8c3ec81a58aa2.pdf>
- Capelas, L. I. de O. T. (2014). *O uso de jogos didáticos para a consolidação do vocabulário na aprendizagem da Língua Estrangeira*. Relatório de Estágio de Mestrado, Instituto Politécnico do Porto, Porto, Portugal.
- Chen, C. Y., Chung, W. L. (2011). Research on the learning effects of multimedia assisted instruction on Mandarin vocabulary for Vietnamese students: A preliminary study involving e- learning system. *Educational Research Reviews Vol. 6(17)*, pp. 919-927. Consultado em Novembro 23, 2019, em http://www.academicjournals.org/app/webroot/article/article1379842096_Chen%20and%20Chung.pdf
- Chen, X. (2016). Evaluating Language-learning Mobile Apps for Second-language Learners. *Journal of Educational Technology Development and Exchange (JETDE)*, 9(2), 39–51. Consultado em Novembro 18, 2019, em <https://aquila.usm.edu/jetde/vol9/iss2/3/>
- Chen, C. Y., Chung, W. L. (2012). Research on the learning effects of multimedia assisted instruction on mandarin vocabulary acquisition for Vietnamese students (Part II): A case study. *Educational Research and Reviews Vol. 7(14)*, pp. 315-325. Consultado em Novembro 23, 2019, em <https://www.semanticscholar.org/paper/Research-on-the-learning-effects-of-multimedia-on-A-Chen-Chung/8dfc466071871cfb2354e46d2186a4f2b82050d7>

- Chien, C.W. (2015). Analysis the Effectiveness of Three Online Vocabulary Flashcard Websites on L2 Learners' Level of Lexical Knowledge. *English Language Teaching*, 8(5). Consultado em Novembro 23, 2019, em https://www.researchgate.net/publication/276079435_Analysis_the_Effectiveness_of_Three_Online_Vocabulary_Flashcard_Websites_on_L2_Learners'_Level_of_Lexical_Knowledge
- Chuang, H. Y. (2016). Mobile Assisted Language Learning APPs for the Chinese Classroom (中文语言课堂里的手机辅助学习应用) (*Zhōngwén yǔyán kètáng lǐ de shǒujī fūzhù xuéxí yìngyòng*). *Journal of Technology and Chinese Language Teaching* (Vol. 7). Consultado em Novembro 29, 2019, em <http://www.tclt.us/journal/2016v7n2/chuang.pdf>
- Godwin-Jones, R. (2010). Emerging Technologies From Memory Palaces to Spacing Algorithms: Approaches to Second-Language Vocabulary Learning. *Language Learning & Technology* 14(2), 4–11. Consultado em Novembro 23, 2019, em <https://www.litjournal.org/item/2682>
- Guerreiro, S. I. A. F. L. (2013). *A utilização das novas tecnologias enquanto estratégia facilitadora do processo de ensino-aprendizagem*. Relatório de Estágio de Mestrado, Universidade de Coimbra, Coimbra, Portugal.
- Hofstede, G., Hofstede, G. J., Minkov, M. (2010). Cultures and Organizations Software of The Mind. *Intercultural Encounters* (chap.11) Consultado em Novembro 23, 2019, em https://e-edu.nbu.bg/pluginfile.php/900222/mod_resource/content/1/G.Hofstede_G.J.Hofstede_M.Minkov%20-%20Cultures%20and%20Organizations%20-%20Software%20of%20the%20Mind%203rd%20edition%202010.pdf
- Instituto de Linguística Teórica e Computacional (ILTEC) (2003-2005). Projeto de Diversidade Linguística (ILTEC) CD1 Primeiros Resultados - Mandarim Consultado em Dezembro 11, 2019, em http://www.iltec.pt/divling/cd1/cd_pdfs/Mandarim.pdf
- Leiria, I. (2004). Português língua segunda e língua estrangeira: investigação e ensino. *Idiomático, n.º3 (Dezembro)*. Consultado em Novembro 23, 2019, em Centro Virtual do Instituto Camões, <http://cvc.instituto-camoes.pt/idiomatico/03/portuguesLSeLE.pdf>
- Li, J. T., Tong, F. (2018). Multimedia-assisted self-learning materials: the benefits of E-flashcards for vocabulary learning in Chinese as a foreign language. *Reading and Writing* 32: 1175 Consultado

em Novembro 30, 2019, em https://www.researchgate.net/publication/327739809_Multimedia-assisted_self-learning_materials_the_benefits_of_E-flashcards_for_vocabulary_learning_in_Chinese_as_a_foreign_language

Lightbown, P. M., Spada, N. (2013). *How languages are learned*. Oxford University Press. Consultado em Novembro 25, 2019, em https://www.saint-david.net/uploads/1/0/4/3/10434103/how_languages_are_learned.pdf

Lou, Z. (2018). *O desenho de uma aplicação de MAVL (Mobile-assisted Vocabulary Learning) em PLE destinada a aprendentes Chineses*. Dissertação de Mestrado, Universidade de Lisboa, Lisboa, Portugal.

Low, J. H., Hew, S. H., Wong, C. O. (2014). Innovative pictogram Chinese characters representation. *World Academy of Science, Engineering and Technology*, 8(2). Consultado em 23 Novembro, 2019, em <https://pdfs.semanticscholar.org/0016/d2f76924fe17efa50a039d3dc4ed22f55805.pdf>

Mason, Amanda, Zhang, W. (2017). Beyond the Language Classroom: Researching MOOCs and Other Innovations. In *An exploration of the use of mobile applications to support the learning of Chinese characters employed by students of Chinese as a foreign language* (chap.9). Consultado em Novembro 25, 2019, na base de dados Google Livros.

Nakata, T. (2011). Computer-assisted second language vocabulary learning in a paired-associate paradigm: a critical investigation of flashcard software. *Computer Assisted Language Learning*, 24(1), 17–38. Consultado em Outubro 30, 2019, em <https://doi.org/10.1080/09588221.2010.520675>

Portela, R., Mamede, N., Baptista, J. (2011). Multiword Identification. *Instituto Superior Técnico, Portugal*. Consultado em Dezembro 2, 2019, em https://pdfs.semanticscholar.org/9e4d/e8b3dcca25001261fd91479e3d38a8a285f2.pdf?_ga=2.13706046.828210464.1578140051-1484863362.1578011037

Ranchhod, E. M., Carvalho, P. (2006). Expressões Multipalavra - Questões lexicais e sintácticas. Material de ensino na Primeira Escola de Verão da Linguateca (UP, Porto, Portugal, 10-14 Julho de 2006). Consultado em Novembro 30, 2019, em <http://hdl.handle.net/10400.26/366>

Santos, J. P. C. dos (2011). *Uso dos Flashcards para o aumento da motivação (compreensão da gramática) na aprendizagem de uma Língua Estrangeira: será que os flashcards podem facilitar a apresentação e prática de gramática?* Relatório de Estágio de Mestrado, Universidade do Porto, Porto, Portugal.

Santos, M. N. P. (2017). *Novas tecnologias para o ensino/aprendizagem de línguas estrangeiras na área do Turismo no Ensino Superior*. Tese de Doutoramento, Universidade de Évora, Évora, Portugal.

Schimanke, F., Ribbers, S., Mertens, R., Vornberger, O. (2015). Implications of Short Term Memory Research for the Design of Spaced Repetition Based Mobile Learning Games. *2015 IEEE International Symposium on Multimedia (ISM)*, 571–576. Consultado em Novembro 10, 2019, em <https://doi.org/10.1109/ISM.2015.13>

Settles, B., Meeder, B. (2016). A Trainable Spaced Repetition Model for Language Learning. *Proceedings of the 54th Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics (Volume 1: Long Papers)*, 1848–1858. Consultado em Novembro 15, 2019, em <https://doi.org/10.18653/v1/P16-1174>

Song, M. L. (2015). 关于多媒体汉语教学的小考-以教学韩国学生为中心 (*Guānyú duōméití hànǔ jiàoxué de xiǎo kǎo—yǐ jiàoxué hángúo xuéshēng wéi zhōngxīn*) Study of Chinese Education Through the Medium of Multimedia-Focus on Education for Korean Students. *The Journal of Modernization of Chinese Language Education JMCLE* (Vol. 4). Consultado em Novembro 30, 2019, em <http://xuebao.eblcu.com/xuebao/essay/eightterm/04.pdf>

Supriatin, T., Rizkilillah, V. P. (2018). Teaching Vocabulary Using Flashcards. *PROJECT (Professional Journal of English Education)*, 1(4), 479-485. Consultado em Novembro 24, em <https://doi.org/10.22460/project.v1i4.p479-485>

Wang, X. (2012). 大学英语优秀学习者与普通学习者 (*Dàxué yīngyǔ yōuxiù xuéxí zhě yǔ pǔtōng xuéxí zhě*) Alunos Universitários de Inglês de Topo e Medianos. 117–123. Consultado em Novembro 16, 2019, em <http://clgsk.qks.cqut.edu.cn/CN/abstract/abstract2074.shtml>

https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/opportunities/traineeships-students_pt (Consultado a 29-12-2019)

<https://www.dge.mec.pt/noticias/selo-europeu-para-linguas-2019> (consultado a 16-12-2019)

<https://www.dge.mec.pt/quadro-europeu-comum-de-referencia-para-linguas> (consultado a 25-12-2019)

http://english.hanban.org/node_8002.htm (Consultado a 28-12-2019)

<https://www.un.org/en/sections/about-un/official-languages/> (consultado a 02-12-2019)

<https://www.pleco.com/> (consultado a 04-12-2019)

<https://www.yellowbridge.com/> (consultado a 20-12-2019)

<http://dict.cn/> (consultado a 20-12-2019)

<http://about.dict.cn/introduce> (consultado a 20-12-2019)

<https://www.yellowbridge.com/> (consultado a 20-12-2019)

<http://dict.cn/> (consultado a 20-12-2019)

<http://about.dict.cn/introduce> (consultado a 20-12-2019)

<https://chinesepod.com/> (consultado a 06-12-2019)

<https://skritter.com/> (consultado a 06-12-2019)

<https://pt.duolingo.com/> (consultado a 08-12-2019)

<http://cpelab.ipm.edu.mo/dizla/>(consultado a 08-12-2019)

<https://www.eurocentres.com/blog/5-great-reasons-learn-english> (consultado a 09-12-2019)

<https://pt.babbel.com/pt/magazine/os-10-idiommas-mais-falados-no-mundo/> (consultado a 09-12-2019)

Anexos

Anexo I Documento sobre a VocApp escrito pelo coordenador da empresa

VocApp is a project which creates modern solutions in the area of education, mainly foreign language learning. It has created an interactive platform with language learning materials, which is available both in the form of a website and applications for mobile devices. With its help, users have the opportunity to create their own educational content in the form of flashcards, share them with other users and effectively acquire new vocabulary. The solution developed by VocApp is based on an algorithm that optimizes repeats and a system generating multimedia content that engages all the senses of the user, which significantly increases the efficiency of the learning process. In addition to the system generating the flashcards, the platform also offers a wide range of professional language courses of various levels of advancement and various subjects.

Fizskoteka, the Polish version of VocApp platform, won the title of the "Golden Website of the Year WPROST", received an EU subsidy as part of the Operational Programme 'Innovative economy' 8.1 and has the certificate of innovation in the field of foreign language teaching, the European Language Label, awarded by the European Commission. This certificate is an award for innovative education techniques and promotes methodological and didactic achievements. In 2018 Simpack invested 1 million PLN in VocApp, allowing the company to have a bit more independence in terms of the product development. In the same year, VocApp took part in Google for Start-Ups residence program. The employees were coached by Google through the whole year in the areas of Digital Marketing, HR, PR, Management and others. In 2019, VocApp is one of the advisors on Google Campus during the next Google for Start-Ups residence program.

The main social challenge that VocApp tries to solve is limited access to effective education. VocApp offers a unique, intelligent language learning tool that allows its users to learn anytime and anywhere thanks to the accessibility through the website and the mobile application. Thus, it offers equal access to an effective form of education, regardless of place of residence and level of education. The main task of the project is to shape users' language skills that support the development of important social competences and help achieve different life goals. The proposed solutions are aimed at reducing educational disproportions and strengthening social integration.

Officially, VocApp came to life in 2017 as a new project of Fizskoteka company. However, the application as such can be traced back much earlier, to the moment when Rafał Młodzki, the CEO, started studies in Berlin, Germany. It quickly turned out that the exams on philosophy and mathematics required much better German than the basics that he had been taught in Polish high school. Having only one month left till the exams, he knew that he had



to change his learning habits in order to pass. Hence, Rafał created an algorithm which made him repeat the vocabulary in the most efficient way. Month later, it was clear that Rafał dominated German language, since he had the best results on both subjects. Not much time later, he decided to share his innovative idea with the world, and that's how Fiskoteka, VocApp's ancestor, came into existence.

"Leitner's cards and method have repeatedly helped us learn effectively and pleasantly. We used both regular cards written with short information and programs for generating Paszer, Fiszka.1.0, Quizlet or Busuu flashcards

And finally, we decided to popularize this method of learning by making it available through a simple and convenient mobile application / www, in which everyone will be able to create materials for learning in the form of flashcards, share them and effectively acquire knowledge.

We want everyone to have access to the best possible education regardless of where one lives, what education one has and how much money he has - that's why our products are free or available at very attractive prices.

We like what we do and we have a lot of ideas for website development. We are open to user suggestions. Our tools are used by over 100 language schools in Poland.

It seems that ordinary people also like what we do: over 1,400,000 users have created an account on Fiskoteka/VocApp. Our users have created over 39,000,000 flashcards. We have been invited many times to television or radio, we have been written about in newspapers and we have received many prestigious awards and distinctions."

Rafał Młodzki

VocApp's organizational structure may be divided into following departments:

Content		
Marketing	&	Promotion
IT		
R&D		
Management		



Content team is composed of linguists from many different countries. They are responsible for language courses creation, interface translation and generally making sure that the product is impeccably prepared from the linguistic point of view.

IT department is responsible for the technical side of the mobile application/website functionality.

Marketing & Promotion department takes care of the relevant keyword phrases optimization, localization of the app in new markets, building brand awareness, contacting potential endorsers and business partners. One of the latest achievements is collaboration with Ströer advertising company in terms of which VocApp delivers visual content on ESL in Warsaw underground.

Currently, VocApp's R&D works on new NLP/AI solutions that are supposed to improve the words suggestion and create a tool that would allow a user to create flashcards in the source and target languages out of a photo or a text.

Management team is responsible for the company's well-being in financial, work-flow, investments and new projects aspects. It is closely linked to all the other departments taking care of their needs and objectives.

Overall number of employees: around 50, may vary from month to month

Content: 5 people work full time, 10 people work part time, 10-15 erasmus interns

Marketing & promotion: 9 people work full time, 13 people work part time, 10-15 erasmus interns

IT: 8 people work full time, 4 people work part time

R&D: 2 people work part time

Management: 5 people work full time

Helpdesk: 2 people work full time

There is also a full time accountant, full time lawyer, part time video editor, 2 part time graphic designers,

Handwritten signature

If you sum up the people listed above it does not equal 55, it is because some people do various tasks:

- There are 3 content coordinators/linguists who are in charge of the interface translation and language courses quality. They are also responsible for SEO and ASO descriptions and several promotional activities, hence they are also included in Marketing team.
- 1 Chief Linguist who besides previously mentioned tasks is also responsible for many HR tasks such as interviewing potential employees and is also in charge of helpdesk. Hence, this 1 person is included in all the teams except R&D and IT.
- 1 full time Project Manager who coordinates the work on language courses, SEO and ASO descriptions, social media, contacts the business partners and interviews potential employees and interns. Thus, similarly to the chief linguist, takes part in the management related activities.
- 10-15 erasmus interns - the number may vary depending on the month. They are responsible for language courses quality, interface translation and creating content for SEO, ASO, Social media and blog purposes. Hence, they are included in 2 teams.
- 10 part time translators/linguists work remotely on language courses and interface translation.
- 3 SEM experts working on Traffic optimization and monetization
- 4 part time copywriters creating SEO, ASO, social media and blog content
- CEO - monitors all the departments. Due to his active presence in Marketing, IT and Management departments he is counted within the numbers of employees working there.
- 6 programmers working full time
- 4 programmers working part time
- CTO - Active programmer, also responsible for all the IT projects, thus included in management
- 2 programmers, NLP engineers working on NLP/AI solutions in R&D department
- CFO - Active in the management department
- 1 full time helpdesk assistant

Most important dates for Fiskoteka/VocApp:

- 2010 - Fiskoteka is officially launched
- 2011 - awarded as Golden Website of the Year by WPROST
- 2012 - 218.000 users, over 1.000.000 flashcards in the database
- 2012 - EU subsidy as part of the Operational Programme 'Innovative economy' 8.1, certificate of innovation in the field of foreign language teaching, the European Language



Label, awarded by the European Commission.
2017 - VocApp is officially launched
2018 - 4 mini-vocapps were launched - separate mobile apps to learn English, German, French and Spanish.
2018 - VocApp/Fizskoteka took part in Google for Start-Ups residence program.
2018 - Simfact invested in VocApp
2018 - 1.000.000 active users in Poland, 100.000 active from other countries, 35.000.000 flashcards in the database
2018 - Fizskoteka becomes the content provider of English teaching videos for Ströer, used in Warsaw underground
2019 - VocApp is one of the advisors during the Google for Start-Ups residence program.
2019 - Database reached 40.000.000 flashcards

Firstly, Fizskoteka was present only on Polish market. It gradually increased its traffic, popularity and income. Besides publishing new language courses and broadening the offer, Fizskoteka managed to seal the deal with over 100 language schools and many public schools in Poland providing them with language learning tools. Fizskoteka became the provider of language learning app for a few companies too. Undoubtedly, one may say Fizskoteka is the leader on Polish market among language learning applications. In 2017 the company decided to introduce the app to the foreign markets. Within a year and a half, VocApp managed to gather over 100.000 active users, prepare the interface in 15 languages and publish 300 courses on 20 different languages. Less than year later, VocApp can boast with almost 600 language courses on 30 different languages, and interface translated to 26 languages. The database of VocApp and Fizskoteka is shared, hence VocApp possesses the database of 40.000.000 flashcards.



VocApp Sp. z o.o.

Ul. Mielczarskiego 8/58 02-798 Warszawa
NIP: 951 245 79 19
REGON 36972769600000

Anexo II Perguntas do Questionário

Aprender novas Línguas através do uso de Aplicações Informáticas // Learning new Languages through the use of Language Learning Apps

Com este questionário sobre o uso de Aplicações Informáticas para a aquisição de novas línguas pretendo ficar a conhecer a opinião das pessoas em relação a este tópico. Gostaria de agradecer a todos os que despenderam do seu tempo para responder às questões. ///

With this questionnaire on Languages Learning Apps usage, I intend to know people's opinions on this matter. I would like to thank everyone who is willing to take their time to answer the questions.

*Obrigatório

Já alguma vez usou uma aplicação informática para aprender novas línguas? ///

Have you ever used any language learning app to learn a language? *

Sim / Yes

Não / No

Se sim, qual APLICAÇÃO usou e qual LÍNGUA aprendeu? ///

If so which APP and which LANGUAGE ge did you learn?

A sua resposta

Sabe o que são Flashcards? ///

Do you know what Flashcards are? *

Sim / Yes

Não / No

O que entende por Flashcards? ///

What do you think Flashcards are?

A sua resposta

Alguma vez aprendeu línguas através do uso de Flashcards? /// Have you ever learned languages through the use of Flashcards?

Sim / Yes

Não / No

Acha que foi útil o uso de aplicações informáticas para a aquisição de uma nova língua? /// Do you think it was useful to use a language learning app to acquire a new language?

Sim / Yes

Não / No

Acha que é possível aprender uma língua apenas através do uso de aplicações informáticas? /// Do you think it is possible to learn a language only through the use of language learning apps?

Sim / Yes

Não / No

Se não, porquê? /// If not, why?

A sua resposta _____

Na sua opinião quais as desvantagens da utilização de apenas aplicações informáticas para a aprendizagem de uma nova língua? /// In your opinion, what are the disadvantages of using only language learning apps for learning a new language?

A sua resposta _____

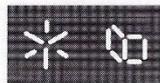
Submeter

Nunca envie palavras-passe através dos Google Forms.

Este conteúdo não foi criado nem aprovado pela Google. [Denunciar abuso](#) - [Termos de Utilização](#) - [Política de privacidade](#)

Google Formulários

Anexo III Ficha de Avaliação de Desempenho de Estágio



Universidade do Minho
Instituto de Letras e Ciências Humanas
Departamento de Estudos Asiáticos

FICHA DE AVALIAÇÃO DE DESEMPENHO DE ESTÁGIO

MESTRADO EM ESTUDOS INTERCULTURAIS PORTUGUÊS/CHINÊS: TRADUÇÃO, FORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO EMPRESARIAL

(A preencher pelo Coordenador de Estágio)

Nome do Estagiário: Mariana Amálio Antunes Gomes
 Nome da Empresa: VocApp
 Coordenador de Estágio: Meciej Urbielek
 E-mail do coordenador: mecej.urbielek@vocapp.com Tlf.: _____

Para cada um dos fatores apresentados, classifique o desempenho do estagiário de acordo com a seguinte escala:

1 – Mau; 2 – Insuficiente; 3 – Suficiente; 4 – Razoável; 5 – Bom; 6 – Muito Bom;

N.a. – não se aplica

Fator	Desempenho						
	1	2	3	4	5	6	N.a.
Tarefas Desempenhadas						X	
Conhecimentos evidenciados						X	
Iniciativa						X	
Posicionamento perante dificuldades						X	
Aprendizagem						X	
Aperfeiçoamento do desempenho						X	
Relação com as chefias						X	
Relação com os colegas						X	



Warsaw, 10.06.2019

Letter of reference

To whom it may concern,

This is to testify that **Mariana Gomes** completed an Erasmus+ marketing internship at VocApp.com - a language software company, during the period from **11.02.2019** to **10.06.2019**

During the internship, Mariana Gomes performed the following tasks:

- Creating and proofreading educational resources in Chinese, Portuguese and English
- Creating marketing content for company's social media profiles and blog, as well as taking part in the process of developing a marketing strategy for various social media channels
- Conducting a detailed market research and keyword research for SEO purposes
- Creating ASO descriptions for stores
- Gaining backlinks of various types and from various domains
- Creating SEO content for the website
- Contacting potential endorsers and business partners
- Localizing the app on the Chinese market

As a result, Mariana Gomes got familiarized with the following:

- Administrative tools, such as Slack, Process Street and Google Drive
- Marketing tools, such as Ahrefs
- Marketing concepts, such as content marketing, social media marketing, link building, SEO, ASO and copywriting

During the internship, Mariana Gomes evinced a great deal of creativity and thoroughness. Each of the commissioned tasks was completed within the scheduled time and with high professional standards. In our opinion, Mariana Gomes is capable of meeting the expectations of even the most demanding employers.

VocApp Sp. z o.o.

Ul. Mielczarskiego 8/58 02-798 Warszawa
NIP: 951 245 79 19
REGON 36972769600000

Internship supervisor

Maciej Kubiak

Project Manager
maciej.kubiak@vocapp.com

19/23 Dzika street 00-172 Warsaw Poland

<http://vocapp.com/>